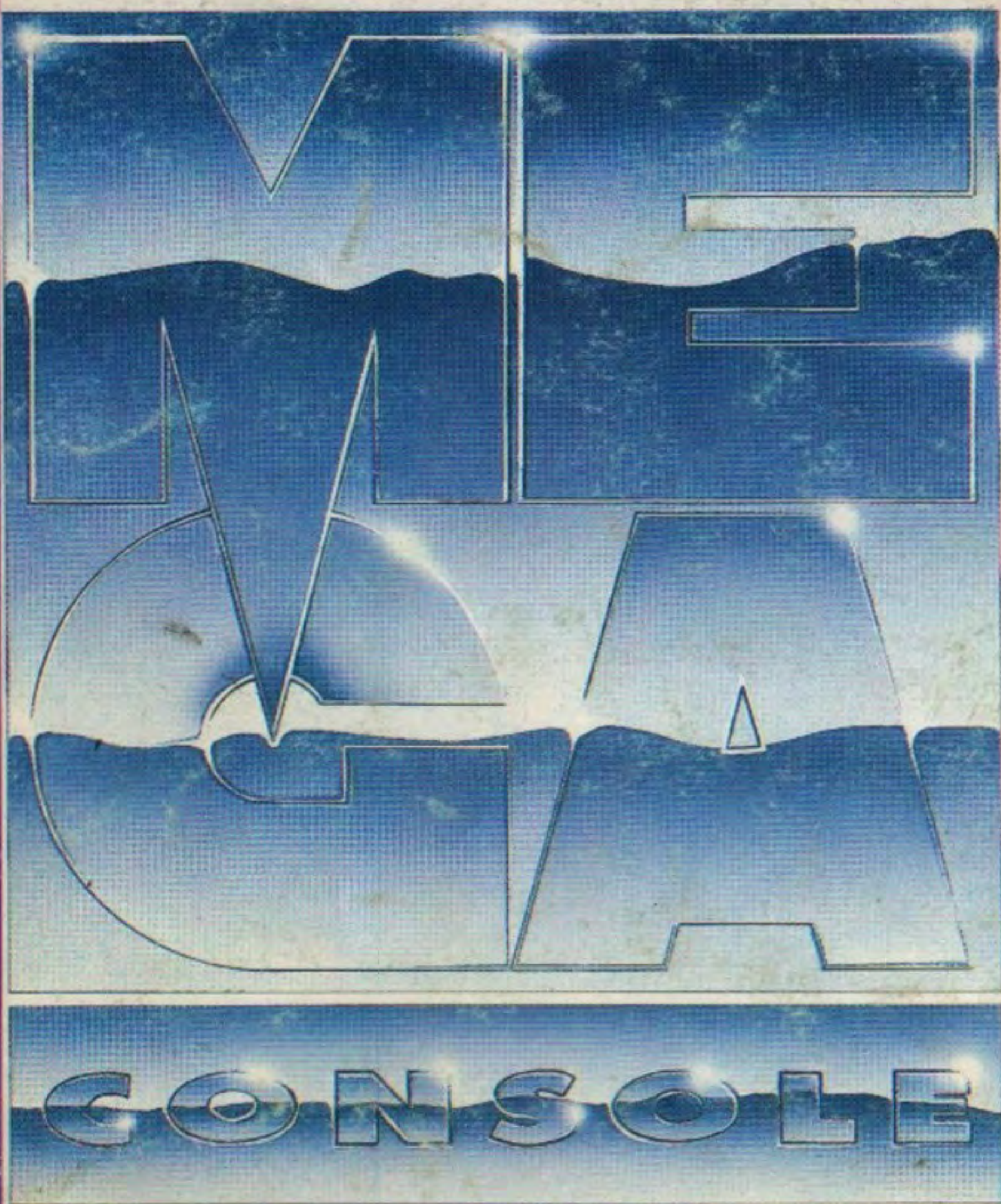
MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR

100% CONSOLE SEGA

FUTURA PUBLISHING

ANNO 1 - NUMERO 1

L. 5.000

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

Aspect Warriors • Castlevania: The New Generation • Dracula • Dragon • Dune 2 • Lost Vikings • NBA Jam • Rolling Thunder 3 • Sonic Spinball • Tinhead • Toejam & Earl 2 • WWF Royal Rumble • Zool

MEGA CD

Soulstar • Spiderman VS The Kingpin

MASTER SYSTEM

Cool Spot • The Jungle Book • Desert Strike

GAME GEAR

Desert SpeedTrap

THE INCREDIBLE HULK

STA ARRIVANDO!

ETERNAL CHAMPIONS

24 MEGABIT DI POTENZA NELL'ULTIMA MAGIA SEGA!

SPECIALE

I MIGLIORI TITOLI PER MEGADRIVE

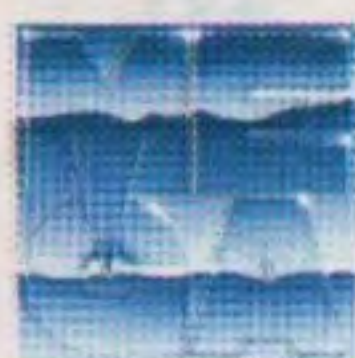
Copyright © 1987 Marvel Entertainment Group Inc.
Copyright © 1990 per l'Italia Edizioni Play Press

DA OGGI NON HAI PIU' SCUSE...

Ogni settimana novità originali da tutto il mondo.
Distribuzione in tutta Italia ai soli rivenditori.
Console, cartucce, cd-rom, accessori.

CD VERTE ITALIA s.r.l.
Distribuzione Divertimento Elettronico

21010 Cardano al Campo (Va) Viale Europa 57
Tel. 0331/730577 Fax 0331/731020

TUTTI I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

MEGA CONSOLE

N. 1 febbraio 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "'sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Futura Publishing S.r.l. - Tel. 02/66981586 Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66011371 - Fax.02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 5.000
Arrretrato: L. 10.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 38.500
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti dalle riviste Mean Machine Sega e Megatech - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

Mega Console © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzone o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.
Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.
© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1994

EDITORIALE

Cari lettori,
siamo orgogliosi di presentarvi Mega Console, la PRIMA e UNICA rivista italiana dedicata esclusivamente alle console Sega: Megadrive, Master System, Mega CD e Game Gear.
Forse vi starete chiedendo se "con tutte le riviste di videogiochi che ci sono in giro, c'era proprio bisogno di Mega Console?".
La risposta è SI'.
Oggi il mercato console si è estremamente sviluppato e articolato, e la nostra sensazione è che una normale rivista che tratta tutti i sistemi videoludici sul mercato (il cui numero ormai supera la decina) sia ormai diventata strutturalmente incapace di recensire tutti i giochi che escono ogni mese e di segnalarvi le notizie più importanti per la vostra console preferita.
Se proprio volete saperlo, a noi non piace la superficialità.
Mega Console, al contrario, è una rivista "dedicata", che ogni mese vi propone le recensioni più complete dei videogiochi più nuovi, le notizie più esaurienti e le strategie vincenti per risolvere anche i giochi più complicati relative all'universo Sega.
E "solo" a quello.
Adesso vorremmo rivolgere a voi una domanda precisa: "Perché spendere cinque mila lire al mese per una rivista orizzontale che dedica poche pagine al vostro sistema, quando, per lo stesso prezzo potete avere una rivista intera ad esso dedicata?"
Per garantire un prodotto di assoluta qualità abbiamo acquistato i diritti di due testate anglosassoni, della casa editrice EMAP, più vendute in Inghilterra, Mean Machine Sega e Megatech.
Fermi un attimo: Mega Console non è una sbiadita traduzione in italiano di MMS e MT, ma è una rivista realizzata in gran parte da ragazzi come voi che amano i videogiochi a tal punto da trasformare una semplice passione in un lavoro a tempo pieno. E non siamo gli ultimi arrivati: molti di voi conosceranno sicuramente Simone "Deejay" Crosignani, Paolo Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano Anticoli, Char Aznable, "Biomassa" e molti altri, che militano in questo settore da molto tempo e che hanno alle spalle differenti esperienze editoriali.
Attenzione: Mega Console non è una rivista come tante altre. Nossignori. Oltre alle anteprime estese, alle immagini di qualità e a tutte le sorprese che potrete scoprire leggendo questo primo numero, abbiamo deciso di ridimensionare nettamente i punteggi globali che la maggior parte delle riviste attualmente in circolazione assegnano con inaudita leggerezza. Sappiamo che il prezzo dei videogiochi è molto alto (troppo alto), e sappiamo anche che non tutti possono permettersi di acquistare dieci cartucce al mese. Il fatto è che non pensiamo che ci siano dieci cartucce al mese che valgano VERAMENTE la pena di essere acquistate per questo motivo assegneremo punteggi superiori al 90% solo ai capolavori, ovvero a quei titoli che non dovreste assolutamente perdere.
E non saranno tanti, ve lo assicuriamo.
Non è finita: Mega Console è una rivista del tutto indipendente. Il che significa che i giudizi che assegnamo sono assolutamente imparziali: non abbiamo la minima intenzione di barattare i titoli da recensire in cambio di punteggi "gonfiati" o di immeritate copertine.
No way.
Vogliamo inoltre coinvolgervi direttamente: a partire dai prossimi numeri daremo il via ad una serie di concorsi di vario genere. Non mancheranno, soprattutto, gadget e omaggi.

MEGA CONSOLE: da oggi le cose cambiano.

La redazione

La redazione vuol ringraziare: l'Editore, i mitici dipendenti della Hobby & Work (soprattutto la biondissima Lucia), la mensa Arlasa, il signor Soldo della Ascoli International, il supermercato A&O per le varie merende delle 17.00, Radio DeeJay (tranne per le canzoni degli 883), Alberto Tomba, Furio Focolari, Tutto il calcio minuto per minuto, La Carta Stampata per i due dischi HD che ci hanno regalato e tutti i lettori che divulgheranno la rivista...

ARIO

I N D I C E

NBA JAM
THE LOST VIKINGS
ETERNAL CHAMPIONS
SPIDER-MAN VS THE KINGPIN

UN MEGA AB
CON UN MEGA SCONTO DEL 30% PER
UN MEGA RISPARMIO (L.38.500 ANZ
DI NON PERDERE NEANCHE UN MEGA
SOLO MEGA
IL MEGLIO PER LE
CONSOLE SEGA
DA FUTURA
PUBLISHING

UN ANNO (11 NUMERI) CON

CHÉ L.55.000) E IL VANTAGGIO

NUMERO PER UN LETTORE

CHE SI ABBONA SUBITO!

Sì desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE per un anno (11numeri) a L.38.500 anziché L.55.000

Cognome e nome ______ *anno di nascita* ______

via e numero ______ *tel.(* ______ *)* ______

cap ______ *città* ______ *provincia* ______

Modalità di pagamento

☐ *Assegno bancario numero* ______ *della banca* ______

☒ *Attendo vostro modulo di conto corrente postale*

COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: FUTURA PUBLISHING VIA EDOLO, 29 - 20125 MILANO O INVIARE CON FAX AL NUMERO 02/66981159

Tre-due-uno: ta-dah! Sigla di inizio, vai con le luci, piano americano... stringi... primo piano... si comincia!

Ehm... Wow, non è la prima volta che mi occupo di una rubrica epistolare, ma è sempre così dannatamente emozionante... Ooops! Non mi sono ancora presentato: il mio nome è Matteo Bittanti, per gli amici MBF. Siete su Mega Mail, e questo è il vostro spazio. Ebbene sì, fratelli, ogni rivista di videogiochi che si rispetti ha una zona "interattiva", volgarmente detta Posta e... Un momento, allarghiamo il campo: ogni rivista che si rispetti ha una zona "interattiva"... Rifo, rifo: ogni rivista ha una "zona interattiva"... Ok, andiamo avanti o facciamo sera. Orbene, le righe che state faticosamente (mea culpa) leggendo, servono ad introdurvi una rubrica dedicata solo a voi. Ah, per piacere: non chiamiamolo "angolo" epistolare, sembra quasi un dispregiativo: "dov'è la Posta? Mah, girato l'angolo.". Oppure: "Pierino, non hai fatto i compiti! Vai nell'angolo della Posta e vedi di pentirti!". Poi gli angoli mi ricordano la trigonometria del liceo e mi viene il latte alle ginocchia...

MORTAL KOMBAT

Nossignori: Mega Mail è uno spazio speciale, grazie al quale voi lettori potrete dire la vostra sulla rivista che state leggendo, chiedere informazioni precise e specifiche riguardo alla vostra console, dibattere civilmente con gli altri lettori e con noi della redazione su argomenti (ovviamente inerenti ai videogiochi) che vi stanno particolarmente a cuore e... Come dice lei nell'angolo? No, guardi non abbiamo alcuna intenzione di fare terapie di gruppo e di affrontare tematiche "forti", tipo "traumi causati dal passaggio dalla pubertà all'adolescenza", mi spiace. Per quanto interessanti hanno poco a che fare con i videogiochi. E Mega Console è una rivista di videogiochi. Grazie lo stesso. Dicevamo, Mega Mail ha la pretesa di fornire informazioni utili e precise a tutti coloro che, come noi, amano i videogiochi. E li amano per davvero. E per gioco. Che è poi la stessa cosa. Ma abbiamo bisogno della vostra collaborazione, perché non vogliamo che lo spazio più vitale della rubrica si riduca ad uno spreco inutile di pagine...

MEGA MAIL: LEGGERE LE AVVERTENZE

Tranquilli, gente, non vogliamo fare i burocratici. Quello che vi chiediamo è di prendere carta e penna (o computer e stampante) e, dopo aver terminato di leggere questo primo numero di Mega Console, scriverci immediatamente le vostre impressioni: cosa vi piace, cosa non vi piace, come migliorereste il migliorabile. Ci interessa sapere quello che vi interessa e se ci date una mano, potete stare certi che ci impegneremo a fondo per rendere Mega Console la vostra rivista preferita.

MEGA MACHINES SEGA
No.1 FOR BEAT 'EM UPS!

Non è finita qui: abbiamo la presunzione di ritenere che Mega ospiti solo recensioni esaurienti, news complete e anteprime esaustive. Ma, anche per ragioni di spazio,

non possiamo dire assolutamente tutto: in questa rubrica voi potete, anzi dovete (è un vostro diritto) chiedere quel di più eventualmente latente. Siamo qui per questo.

E ALLORA?

E allora tranquilli, fratelli. La redazione di Mega Console è un vero e proprio "melting pot" che riunisce recensori e fanatici dei videogiochi provenienti da culture editoriali differenti e che ormai hanno qualche annetto di esperienza sulle spalle. Per questo crediamo di avere la competenza necessaria per rispondere a tutte le vostre domande: dateci sotto già da adesso. Mi raccomando, però: non esagerate con la penna! Cercate di essere brevi e sintetici, perché lo spazio non è mai abbastanza, e le lettere troppo lunghe impediscono a più lettori di intervenire. Vi anticipo che saremo spesso costretti a "tagliare" le lettere troppo prolisse, senza ovviamente alterarne il contenuto. Firmarsi con un soprannome, una sigla, uno pseudonimo va benissimo. Ma non dimenticate di specificare sempre il vostro nome, cognome e indirizzo esatto. Se non volete che venga pubblicato, specificatelo nella missiva, ma se non lo mettete del tutto rischierete di compromettere seriamente la pubblicazione della vostra lettera... Non preoccupatevi: non abbiamo intenzione di telefonarvi a casa per vendervi enciclopedie. Vi invitiamo inoltre a spedire tonnellate di disegni ispirati ai vostri eroi dei videogiochi. Siete inoltre liberissimi di decorate le vostre buste nella maniera più bizzarra. Spediteci le foto più assurde scattate durante le vostre performance con il joypad. Niente oscenità, beninteso.

NEOFITI E VETERANI

Molti di voi hanno ricevuto una console come regalo di Natale. Stuzzicati anche dalla pubblicità in televisione delle nostre testate, avete acquistato per la prima volta una rivista di videogiochi. Siete rimasti disorientati da termini apparentemente astrusi e incomprensibili come "bit", "ram", "cd-rom" e palle varie? Non preoccupatevi, per qualsiasi delucidazione noi siamo qui.

Molti altri, invece, possiedono già da tempo una console e magari fino ad oggi hanno letto altro riviste dedicate ai videogiochi e si sono accostati a Mega "per provare anche questi". Bene, siete capitati nel posto giusto. Anche per voi le porte di Mega Mail sono spalancate. L'unica cosa che vi serve, adesso, è...

...L'INDIRIZZO!

Spedite tutte le vostre lettere e i vostri disegni a:

Mega Mail
Mega Console

Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 Milano

Vi aspetto, qui, puntuali il mese prossimo su Mega Mail.
Stay Cool.

MBF

MEGACONSOLE INTERNA

Flash

a cura di Matteo Bittanti

Basta, me ne vado!

Dave Perry, forse il più valido tra i programmatori europei nel settore console, ha lasciato la Virgin, per la quale ha realizzato alcuni dei migliori giochi di sempre per Megadrive, come **Aladdin**, **Cool Spot** e **Mick & Mack Global Gladiators** per passare alla casa di produzione denominata Shiny Entertainment. Mai sentita? Non stupitevi, è stata appena fondata. Il passaggio significa per Perry la possibilità di lavorarare in un ambiente più competitivo e preparato. Perry intende creare un solo gioco all'anno, al fine di realizzare esclusivamente capolavori e non facili giochi commerciali, magari su licenza. Il passaggio di Perry non è legato solo a ragioni di carattere artistico: pare che abbia ricevuto un'offerta multi-miliardaria...

Virtualand non è Saigon

E' la sala giochi definitiva, il parco di divertimenti videoludici più grande d'America: si chiama Virtualand ed è stata creata dalla Sega of America in collaborazione con la Circus Circus. E' situata nel funambolico Luxor hotel di Las Vegas, un impressionante edificio costruito a forma di piramide. Oltre ai mastodontici cabinati di **Virtua Racing** e **OutRunners**, a Virtualand potrete trovare le ultimissime novità Sega come **Virtua Fighters**, il picchiaduro a poligoni, **F1 Super Lap** (il seguito di **F1 Exhaust Note**) e **Virtua Formula**, il seguito di **Virtua Racing e AS-1**, il videogioco presentato da un Michael Jackson elettronico!

Qui Acclaim...

La celebre software house americana ha venduto oltre due milioni di copie di **Mortal Kombat** (nelle versioni Megadrive e Super Nes), ma la cifra sembra destinata a salire in previsione delle vendite di Natale. Il nuovo grande progetto è ora **Mortal Kombat 2**, che sarà lanciato verso la metà del prossimo anno. Più vicino a noi è una simulazione calcistica che si annuncia fenomenale, e di cui parleremo ampiamente sul prossimo numero.

Un Gioco di Ordinaria Follia

Germania - Diverse associazioni di genitori stanno protestando così vigorosamente per la violenza espressa dal videogioco **Mortal Kombat**, che il governo stesso di Bonn sta valutando l'ipotesi

VOLA AL CINEMA

Attenzione attenzione: è stato annunciato il seguito di **Top Gun**, che sarà interpretato nuovamente da Tom Cruise, il quale ha appena terminato di girare le scene dell'horror-movie **Intervista con il Vampiro**, tratto da un celebre best-seller di Ann Rice. Fans di William Gibson: oltre al nuovo libro del maestro del movimento cyberpunk (titolo che William però rinnega sdegnato), **Virtual Light**, uscito a settembre in America e Inghilterra, non dovete assolutamente perdere il film tratto da un racconto breve dello stesso Gibson, intitolato **Johnny Mnemonic**, ed interpretato da un cast eclettico costituito dalla rap star Ice-T (vergognoso il suo comportamento al concerto tenutosi a Milano, lo scorso novembre), Dolph Lungren e Van Kilmer. Torneremo sicuramente a parlarne, fratelli, quindi non mollateci.

Spiderman il film!

Notizia sugosa: il grandissimo James Cameron, regista di hit come **Terminator & TS**, ha appena terminato di scrivere la sceneggiatura di **Spiderman: the Movie**, il prossimo high-budget film che la Carolco sta attualmente producendo. Il film ispirato all'Uomo Ragno dovrebbe uscire sugli schermi cinematografici americani verso la fine del 1994, a seguire nel resto del mondo. Nel film, Spiderman dovrà vedersela con il malefico Venom. Aspettatevi effetti di morphing ancora più incredibili di quelli già apprezzati in **T2 Judgement Day**. Si vocifera che l'attore che interpreterà Spidey potrebbe essere Johnny Depp, già apprezzato in film come **Edward Mani di Forbice** o **Cry Baby**. Dopo il grandissimo successo dei due **Batman** di Burton, c'è da scommettere che il 1994 sarà ricordato come l'anno della Spidermania...

Nel 1995 dovrebbe uscire anche il terzo episodio della saga dedicata al pipistrello mascherato: **Batman III**. Pare che non sarà diretto da Tim Burton, regista dei due precedenti film. La veste di director dovrebbe infatti venire indossata da Joel "Un Giorno di Ordinaria Follia" Schumacher. Ancora Michael Keaton nel ruolo di Batman.

Concludiamo con **Judge Dredd: the Movie**. Dopo il buon **Demolition Man**, Sylvester Stallone indosserà i ruoli del violentissimo giudice di Megacity nell'high budget film (55 milioni di dollari), le cui riprese inizieranno a febbraio. **Judge Dredd** dovrebbe uscire il prossimo Natale e sembra che Virgin e Sony si stiano scannando per acquistarne i diritti. Aspettatevi tonnellate di videogiochi ispirati a tutti i progetti di cui abbiamo parlato in questo spazio.

MISCELLANEOUS

Sta riscuotendo negli States un buon successo una nuova serie televisiva ispirata alle avventure di Superman. Da qualche mese la ABC sta infatti trasmettendo **Lois & Clark: The New Adventures of Superman**, un telefilm interpretato da Teri Archer (Lois) e Dean Cain (Clark Kent). Ci auguriamo vivamente che venga trasmesso da qualche rete italiana al più presto. Ne approfittiamo per segnalare che la Sunsoft sta dando gli ultimi colpi di pennello ad un super-gioco per Megadrive intitolato **The Death of Superman** (16 Mbit), versione interattiva dell'omonimo fumetto DC. Il videogioco vanta la presenza di alcuni mebri del team di supereroi Justice League. Mentre leggete queste righe sono usciti in America un sacco di sequel cinematografici del tutto inutili: **Addams Family Values**, il seguito del precedente film ispirato alle vicende della famiglia più schizzata del pianeta terra, **Beethoven 2**, dove per Beethoven si intende un cagnone San Bernardo e non il celebre compositore, **Wayne's World 2**, in patria **Fusi di Testa 2**, probabilmente e **Sister Act 2**. Saranno presto disponibili i tristi tie-in dei primi tre film citati. Cose brutte.

Ecco i due protagonisti della serie ispirata alle nuove avventure di Superman. Come potete vedere, il buon Clark Kent se la passa bene...

MR. NUTZ SUL MEGADRIVE!

La mascotte di casa Ocean, **Mr. Nutz**, potrebbe fare capolino anche su Megadrive. Mr. Nutz è uno scoiattolo con gli occhiali da sole e le scarpe da tennis e ha recentemente esordito nell'omonimo videogioco per Snes e Amiga. Si tratta di un platform che miscela le cose migliori viste in **Sonic**, **Cool Spot**, **Zool** e **Radio Maria**. Oltretutto vanta animazioni estremamente curate. A presto la preview estesa.

USCITE DICEMBRE/GENNAIO

AX 101	Sega	Mega CD	Sparatutto
Burning Fist	Sega	Mega CD	Picchiaduro
Phantasy Star IV	Sega	MD (24 Mbit)	RPG
Tinhead	Microprose	MD(8 Mbit)	Platform
You You Gaiden	Sega	MD (8 Mbit)	Azione
Another World 1 & 2	Virgin	Mega CD	Avventura
Augusta	Sega	MD (12 Mbit)	TBA
Poppel Meil	Sega	MCD	Azione
Time Dominator	Vic Tokai	MD (8 Mbit)	Azione

SUPER STREET FIGHTER 2

Gli slot dei nostri amati Megadrive sono ancora rimasti sconvolti dopo il passaggio dell'incredibile **Street Fighter 2 Plus**, e già l'hype va gonfiandosi per il nuovo episodio della saga beat'em-up più famosa della storia. Il quinto episodio della serie, **Super Street Fighter 2**, sta impazzando nelle sale giochi del pianeta Terra. Ma ora, signore e signori un attimo di attenzione. La vostra nuova rivista preferita, Mega Console, ha l'onore di annunciare in esclusiva la conversione per Sega Megadrive di **Super Street Fighter 2: The New Challengers**, prevista per il giugno del 1994.

Aaaayeah! Ok, possiamo proseguire. E' troppo presto per prevedere le dimensioni di una simile cartuccia, ma 24 Mbit sembra ormai diventato uno standard per questo genere di giochi. La notizia che farà sicuramente la gioia di tutti i fan Sega è che la versione per Megadrive sarà lanciata contemporaneamente a quella Super Nintendo, anch'essa annunciata. Non dovremo più aspettare dei secoli come per **SF2Plus**!

LE MOSSE SEGRETE DEL COIN-OP!

Super Street Fighter 2 presenta quattro nuovi lottatori, che si aggiungono ai dodici che conosciamo ormai benissimo. Eccovi alcune delle tecniche di attacco di cui dispongono:

FEI LONG (Hong Kong)
Esperto di arti marziali, Fei Long può contare su una velocità di attacco e una precisione invidiabili. Potrebbe costituire il nuovo Guile nei tornei di **Street Fighter 2**.
Rekka-Ken (Uppercut): Giù, Giù-Avanti, Alto, Pugno
Shien-Kiyaku (Calcio di fuoco): Dietro, Giù, Dietro-Giù, Calcio

T HAWK (Messico)
Non è velocissimo di piede, ma come Zangief, è incredibilmente forte con le mani. Ah, per la cronaca, il nome intero di questo lottatore è Thunder Hawk. Proprio come il gioco per MCD...
Condo Dive: Tutti i pulsanti per i Pugni, Salto
Tomahawk Buster: Avanti, Giù, Giù-Avanti, Pugno
Mexican Typhoon: Cerchio Completo, Pugno

CAMMY (Inghilterra)
A rappresentare la Gran Breatagna c'è una ragazza dal passato misterioso. Velocissima, Cammy vanta un'eccezionale tecnica di attacco a base di calcioni sul grugno.
Spiral Arrow: Giù, Avanti, Destra, Calcio
Cannon Spike: Avanti, Giù, Giù-Avanti, Calcio

DEE JAY (Giamaica)
Ex cantante reggae, Dee Jay ha sviluppato la sua forza muscolare ed è diventato un temibile lottatore. Non è immediato impadronirsi delle sue tecniche di attacco più radicali, ma vale la pena di provare.
Ace Rusher: Dietro, Avanti, Pugno
Double Rolling Sole Butt: Dietro, Avanti, Calcio
Machine Gun Uppercut: Giù, Sù, Tap Pugno

Flash

di vietarne la vendita e addirittura l'importazione. Un provvedimento preoccupante, qualora fosse preso...

Mettetevi d'Accordo!

La Sega e l'Electronic Arts hanno realizzato entrambi due adattatori per MD che consentono il gioco multiplo con diversi giochi, come **Fifa Int. Soccer** o **Gauntlet IV**. Ebbene, la cosa divertente (si fa per dire) è che i duei gingilli, **Four-Way-Adaptor** (EA) e **Sega Multitap**, sono del tutto incompatibili tra di loro!!! Ma si può? Il che significa che non si potrà utilizzare il Multitap con qualsiasi gioco EA e viceversa... Motivazioni? Strategie di mercato differenti... Bah...

Non è Mai Troppo Tardi

La versione di **Prince of Persia** per Megadrive sarà commercializzata dalla Domark il prossimo febbraio su una cartuccia da 8 Mbit. Il gioco conterrà 20 livelli. Al momento è disponibile la versione per Mega CD. Il celebre titolo della Broderbund è uscito quasi quattro anni fa per Apple II, quindi convertito per una miriade di sistemi (SNES, Amiga, PC, Game Gear, Game Boy, MCD...).

CD Cool

La Virgin ha intenzione di lanciare tra pochi mesi una versione digitale di **Cool Spot**. Il gioco per Mega CD dovrebbe vantare qualche livello extra rispetto alla versione cartuccia, una serie di animazioni tra i vari stages, nonché il solito sonoro di altissima qualità. Si vocifera, nel frattempo, che un secondo episodio di **Cool Spot** possa fare la propria apparizione verso la fine del 1994... Dalle prime indiscrezioni sembra che **Cool Spot 2** avrà una struttura di gioco completamente differente rispetto al precedente... Seguite Mega Console per saperne di più.

Conversioni Interplay a Go-Go!

La Interplay ha recentemente firmato un accordo con la Sega of America per la realizzazione di una serie di giochi per MD e MCD. Tra i titoli già annunciati segnaliamo le conversioni dei bellissimi **Clay Fighter** (recensito per SNES sulla nostra rivista cugina Super Console), **Rock'n'Roll Racing** (un altro grande successo per il 16-bit Nintendo), **Claymates** (un platform già uscito per SNES) e infine **Lord of The Rings** (il videogioco ispirato all'opera grandiosa di Tolkien). Su questo stesso numero potete leggere la recensione completa di **The**

Flash

Lost Vikings per MD, primo titolo Interplay per MD distribuito dalla Virgin. Ah, dimenticavamo: **The Lost Vikings 2** (12 Mbit) dovrebbe uscire sometime nel 1994...

Nuove Versioni su Disco Compatto

Cool Spot non sarà il solo a fare il grande salto sul CD. Un altro titolo di successo, il recente **Gunstar Heroes** (Sega) dovrebbe uscire in formato digitale nei primi mesi del 1994.

Street Fighter 2 Tie-In

Come saprete tutti, la prossima estate potremo vedere al cinema **Street Fighter 2: the Movie**. Quello che invece non sapete è che la Capcom sta studiando la possibilità di realizzare la versione videoludica del film per Mega CD e 3DO. Si tratterebbe di un picchiaduro a scorrimento (come **Final Fight**) con sezioni di combattimento ad incontri (come il canonico **SF2**). Se volete saperne di più continuate a seguire Mega Console.

Adesso o Mai Più.

Nei prossimi mesi saremo letteralmente sommersi da titoli digitali di altissima qualità. Citiamo **Rebel Assault** (LucasArts), un incrocio tra **X-Wing** e **Guerre Stellari** che si annuncia semplicemente apocalittico. La versione Sega non dovrebbe essere inferiore di molto a quella per PC, di per sé fenomenale. **Last Action Hero** (Sony) sfrutta alcune tecniche sviluppate dalla Silicon Graphics ed è stato definito spettacolare da chi lo ha già visto. **Dream** *House* è la risposta Sega a **The Seventh Guest**, mentre **AX-101** (Micronet) promette di far dimenticare **Silpheed**. A proposito della Game Arts: al momento sta lavorando ad un RPG enorme, **Lunar 2**, atteso per aprile. . .Già, il 1994, finalmente, dovrebbe essere l'anno del Mega CD.

Pattini a Rotelle su Megadrive

La Electronic Arts lancerà a gennaio *Skitchin'*, un gioco di corsa su pattini a rotelle che per l'ultraviolenza digitale di cui trasuda, è già stato etichettato come un mix tra **Road Rash** e **Rollerball**. Esaltante...

Seguiti Grassi

La Accolade sta lavorando al seguito di **Bubsy the Bobcat**, che dovrebbe uscire verso la fine del 1994 su una cartuccia da 20 Mbit. Si tratterebbe del platform più vasto per

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Il secondo titolo della serie pseudo-sportiva Mutant League è dedicato all'hockey. Si tratta di una simulazione dell'omonimo sport che presenta zombies, trolls e scheletri al posto dei "soliti" Mario Lemieux o Wayne Gretzy. Una versione estremamente violenta, dove l'unica regola è che non ci sono regole. Ventitre squadre, armi e power-up vari per maciullare gli avversari, replay e un sacco di divertimento per uno o due giocatori sono il biglietto da visita di un nuovo gioco EA che si annuncia un definitivo winner.

Casa: Electronic Arts
Uscita prevista: Gennaio
Genere: Sportivo
Macchina: Megadrive

QUESTA VOLTA E' GUERRA!

Non perdetevi questa Mega notizia! Una sempre più scatenata Acclaim ha commissionato alla Probe, che ha recentemente sviluppato **Mortal Kombat** per Megadrive, un nuovo gioco ispirato alla fortunatissima serie sci-fi **Alien**. Provvisoriamente intitolato **Alien War**, il nuovo gioco sarà un'avventura 3D dinamica di carattere arcade. Nei pesanti panni dei militari già maciullati in **Aliens Scontro Finale**, dovrete stanare dal suo nido la malefica regina degli alieni e tostarla definitivamente. Ma scovarla non sarà per niente facile nei labirintici corridoi di un enorme cargo spaziale. La ricerca sarà ovviamente ostacolata da orde fameliche di alieni, pronti a falciarci ad ogni passo. Dalle prime indiscrezioni sembra trattarsi di un mix tra **Space Gun**, un coin-op di successo e **Alien Vs Predator**, la nuova versione per Atari Jaguar. La Acclaim assicura che il gioco sarà così emozionante che sarà sconsigliato ai più impressionabili. Le prime foto sui prossimi Mega Console...

Non fatevi curare dal malefico Dr. Robotnik!

Sembra Forgotten Worlds e invece è Battlemania 2. Chi l'avrebbe mai detto, eh?

BATTLEMANIA 2

Sottotitolo: il clone più spudorato di **Forgotten Worlds** che la storia ricordi. Si tratta di uno sparatutto a scorrimento orizzontale per 1/2 giocatori che cita parecchio dal vecchio successo Capcom, nonché uno dei primi titoli per Megadrive. Le solite tonnellate di power-up che abbondano in questo genere di giochi, alieni viscidi e ributtanti che vi insidiano da ogni parte, grafica fumettosa: gli ingredienti ci sono tutti, ma se volete sapere se varrà la pena di scucire i sudati risparmi per **Battle Mania 2** vi conviene aspettare il nostro autorevole giudizio.

Casa: Vic Tokai
Uscita Prevista: Febbraio
Genere: Azione
Macchina: Megadrive

Wow! Ci credereste che questa è la versione Megadrive?

VIRTUA RACING IN POLE POSITION!

Il capolavoro arcade della Sega, **Virtua Racing**, è in fase finale di conversione per Sega Megadrive. La simulazione automobilistica più gettonata di sempre dovrebbe sfruttare oltre ogni limite le capacità del 16-bit Sega. Non a caso, la cartuccia da 16-Mbit conterrà un chip DSP (Digital Signal Processor) che si occuperà della gestione della grafica poligonale 3D. Praticamente la risposta della grande "S" al chip Super F/X della Nintendo, lanciato con **StarWing**. Tutte le differenti prospettive di gioco incorporate nell'originale (quattro, per la precisione) sono state riprodotte a perfezione dal MD.Come potete vedere dalle foto, i programmatori nipponici hanno svolto un lavoro incredibile. E' stata confermata la presenza di uno split-screen per il gioco a due contemporaneo. La Sega assicura che **Virtua Racing** non presenterà il minimo rallentamento, nemmeno nella versione head-to-head. Auguriamoci che lo split-screen non sia come quello di **Sonic The Hedgehog 2**. Inizialmente annunciato per gennaio, **Virtua Racing** dovrebbe invece essere lanciato verso la fine di marzo. Vale la pena di aspettare tanto a lungo? Solo Mega Console ve lo può dire.

MEAN BEAN MACHINE

Il titolo esteso è **Dr. Robotnik Mean Bean Machine**. Per chi non lo sapesse (vergogna!), il Dr. Robotnik non è altri se non la nemesi di **Sonic The Hedgehog**. Il primo gioco a lui interamente dedicato è un clone di Tetris e Columns, che ricorda moltissimo il poco conosciuto **Puyo Puyo**. Lo scopo del gioco è eliminare i fagioli colorati che cadono dall'alto dello schermo come i pezzi in **Tetris**: per farlo occorre combinare tra loro i fagioli dello stesso colore. Suona abbastanza idiota ed in effetti non sembra nulla di trascendentale, ma solo

Casa: Sega
Uscita Prevista: Gennaio
Genere: Puzzle Game
Macchina: Megadrive

Per me è Puyo Puyo, poi fate voi...

Casa: Konami
Uscita Prevista: Gennaio
Genere: Azione
Macchina: Megadrive

CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION

Dopo il bellissimo **Rocket Knight Adventures**, la Konami torna a colpire con un attesissimo gioco per MD: il primo episodio della nuova serie di Castlevania. Dopo il grandissimo successo riscosso sulle tre console Nintendo, l'horror game a multiscrollimento tenta il bis sul 16-bit Sega. Il punto di forza di **Castlevania: The New Generation** (aka **Castlevania Bloodlines**) non è la grafica, ma la profondità di gioco e la varietà degli avversari che Simon Belmont, celebre cacciatori di vampiri, incontrerà sul suo cammino. Nella versione per MD (che, ricordiamo, non è la conversione diretta del quarto episodio apparso per Super Nes, ma un gioco completamente differente), è possibile scegliere tra due personaggi differenti. Belmont è stato sostituito da Eric Lecarde e John Morris, entrambi caratterizzati da differenti abilità. La recensione completa sempre e solo su Mega Console, sul prox numero.

A cuccia, Fido...

Ocio al minotauro...

Flash

Megadrive. Tra l'altro l'Accolade sta convertendo per Jaguar ben cinque titoli di successo, quali **Bubsy, Brett Hull Hockey, Hardball III, Jack Niclaus' Power Challenge Golf** e il nuovo **Charles Barkley Basketball**.

L'Uomo Ragno Colpisce Ancora

A pagina 42 di questo numero di Mega Console potete leggere la super recensione di **Spiderman vs The Kingpin** (Sega), il secondo gioco ispirato alle avventure dell'uomo-ragnatela. Non è finita, perché la Acclaim ha recentemente acquistato i diritti per un nuovo videogame che vede il mitico Spidey come protagonista: dovrebbe chiamarsi **Maximum Carnage** e sarà sviluppato per Megadrive e Mega CD. I fans del fumetto saranno certamente a conoscenza che **Carnage** è la nemesi di **Spider-Man**, e si è formato da un lembo del suo tenebroso costume alieno (troppo demenziale...).

Marvel Rules

Restiamo in tema di comics: la Acclaim ha strappato la Delphine alla Us Gold! La celebre software house francese (**Another World, Flashback**) svilupperà una serie di giochi su licenza Marvel per il colosso americano. Ve lo immaginate un **Batman** in Rotoscape? Massiccio!

Mega Man Collection

Attenzione attenzione, fans di **Mega Man**: la Capcom sta lavorando ad una sorta di **Mega Man All Stars** per Sega Megadrive. Si tratta di una cartuccia che dovrebbe contenere i primi tre episodi del celebre platform usciti solo per NES e Game Boy. Non si esclude anche una versione per Mega CD, contenente invece tutti e sei gli episodi. Non perdete queste pagine se volete saperne di più.

Rave On!

La Storm si appresta a creare un nuovo mito videoludico! Si tratta di **Peaky Blinder**, un

MEGACONSOLE INTERNA

Flash

cult hero delle scene rave londinesi. Simbolo della musica techno, rave e hard core degli ultimi tempi e apparentemente conosciutissimo nella Vecchia England, **Peaky** sarà trasposto in versione elettronica da qui a momenti. La Storm sta realizzando un platform (Dio, no, un altro) che si annuncia più psichedelico del vecchio **Top Banana** (Amiga).

Occhiali Virtuali... E le Lenti a Contatto?

Annunciati per gennaio, il **SEGA VR**, gli occhiali "virtuali" per Sega Megadrive, sono stati posticipati a giugno 1994. La Sega sta infatti lavorando ad una versione più evoluta dell'atteso SEGA VR, che dovrebbe vantare più linee di risoluzione e nuovi effetti tridimensionali. Il prezzo della periferica è rimasto invariato: 200 dollari (circa 280 mila lire), mentre i primi quattro giochi che saranno commercializzati nello stesso periodo ovvero **Nuclear Rush**, **Matrix Runner**, **Iron Hammer** e **Outlaw Racing**, dovrebbero costare l'equivalente di 100 mila lire.

O Sole Mio...

La Naki sta lavorando ad un set di batterie solari per Game Gear, dopo il successo riscosso per la versione Game Boy. Il lancio previsto è per aprile. Speriamo che non piova...

Sensible War

Dopo aver convertito in maniera egregia **Sensible Soccer**, i grandissimi Sensible si apprestano ora a portare negli slot del Megadrive un altro grande successo per Amiga, **Cannon Fodder**, definito "gioco dell'anno" da Amiga Power. Vagamente simile a **Mega-lo-Mania**, **Cannon Fodder** è un giocobillissimo gioco di simulazione bellica che emula la violenza digitale di **Syndicate** mitigandola con il classico humor che aleggia in tutte le produzioni targate Sensible. La data di uscita non è ancora disponibile, tuttavia già sul prossimo numero troverete maggiori delucidazioni.

Jurassic CD

Jurassic Park (Sega) per Mega CD si annuncia semplicemente sensazionale. Il gioco vanterà un appetitoso Full Motion Video e un sonoro di altissima qualità, grazie al Q-Sound, già implementato nella versione digitale di **Ecco The Dolphin**. **JP** per Mega CD non ha nulla a che fare con il mediocre gioco uscito qualche mese fa su cart, sempre dalla Sega. Comincia infatti dove il film finiva: un temporale

SATURN: TUTTI I SEGRETI!

Non è più un segreto che la Sega sta lavorando già da circa dodici mesi ad una console a 32-bit denominata Saturn. La nuova piattaforma videoludica sarà commercializzata nel Natale del 1994 in Giappone e nel 1995 nel resto del mondo, anticipando così largamente il successore del Super Famicom del rivale Nintendo, il Project Reality (vedi Super Console di questo mese per maggiori delucidazioni). Ma restiamo in casa Sega: al progetto Saturn stanno attualmente collaborando Nec e Hitachi. La prima ha alle spalle una grande esperienza nel settore del video intrattenimento in quanto ha realizzato la migliore console a 8-bit mai concepita, il Pc Engine, mentre la Hitachi è una delle principali aziende nipponiche nel settore audio/video. Proprio quest'ultima ha collaborato alla realizzazione del chip centrale della macchina, basato sulla tecnologia RISC. Sempre alla realizzazione del Saturn stanno lavorando anche Yamaha, che si occupa dei chip audio e JVC, altro leader nipponico nel settore audio/video. Il 32-bit Sega sarà compatibile con i futuri televisori ad alta definizione. Tuttavia, non sarà necessario possedere un televisore HDTV per apprezzare la qualità del Saturn: basterà un normale tv con formato video a 16:9 (Wide Screen). Si vocifera inoltre che saranno disponibili tutta una serie di schede e chip aggiuntivi da vendersi separamente per upgradare la macchina al fine di evitarne una prematura obsolescenza e per facilitare le conversioni da coin-op. Il Saturn sarà, nelle intenzione della grande "S", una console che si evolverà costantemente.

CD-ROM

La Sega assicura che il CD-ROM del Saturn sarà il più sofisticato tra quelli attualmente disponibili. Funzionerà con velocità quadrupla rispetto ai lettori in commercio, come 3DO o Amiga CD32, che utilizzano invece una doppia velocità, e del Mega Cd o Pc Engine Duo, che ne hanno una sola. Ciò renderà possibile il trasferimento di quantità di dati maggiori al secondo (600k, per la precisione) con l'evidente conseguenza che i tempi di attesa tra una sezione e l'altra del gioco saranno estremamente brevi. Pare inoltre che il Saturn potrà utilizzare CD riscrivibili. Il motivo? Per registrare i giochi direttamente via-cavo, grazie all'abbonamento sottoscrivibile all'imminente Sega Channel, la prima televisione via cavo dedicata esclusivamente ai videogiochi, 24 ore su 24.

I GIOCHI

I team di sviluppatori della Sega stanno già lavorando ai primi titoli che saranno lanciati con il Saturn tra meno di un anno. La grande "S" prevede di lanciare almeno venti giochidi accompagnamento. Si parla di un **Super Sonic The Hedgehog**, che dovrebbe essere incluso nella confezione e che secondo fonti attendibili sarà la conversione diretta del recente coin-op. Anche Virtua Racing, che stiamo aspettando con impazienza per Megadrive, sarà trasposto su Saturn. La Sega assicura che sarà difficile scorgere la differenza tra la conversione e l'originale arcade, ma ci crederemo solo dopo averlo visto. La serie dei **Virtua** prosegue con il picchiaduro più incredibile della storia: **Virtua Fighter**. Sarà immediatamente disponibile al momento del lancio della console, insieme a **AX 101** (imminente l'uscita per Mega CD), un simulatore spaziale a metà tra **Silpheed** e **Rebel Assault**; **Lodoss War**, un gioco di ruolo assai popolare in Giappone, nonché **Outlanders** un altro coin-op di successo. I giochi costeranno tra i 50 e i 70 dollari, ossia tra le 80 e le 120 mila lire.

I RIVALI

Le console a 32-bit attualmente sul mercato sono tre: il Marty (Fujitsu), l'Amiga CD-32 (Commodore) e il 3DO (Matsushita). E' imminente il lancio della console Sony, ribattezzata Play Station X (PSX). Si tratta di una console a 32-bit basata sulla tecnologia CD-ROM e dovrebbe essere lanciata nel dicembre del 1994 al prezzo di 600 mila lire circa. Uno dei primi giochi appositamente sviluppato per la macchina Sony dovrebbe essere intitolato **Spaceship Warlock**. Gli altri rivali del Saturn sono il Jaguar (Atari) e il Project Reality (Nintendo). Entrambi a 64-bit, solo il primo è stato commercializzato in Usa, al prezzo di 199 dollari, mentre la macchina Nintendo non sarà disponibile che a partire dal 1995. Il 32-bit NEC, soprannominato Iron Man potrebbe uscire verso la fine del 1994, dopo una serie di posticipi sospetti, mentre sul nuovo Konix MultiSystem si sa molto poco, al momento.

CONCLUSIONI

La strategia Sega non sembra del tutto convincente. Lanciare il Saturn per il Natale del 1994 significa uccidere letteralmente il Mega CD, l'unità CD-ROM per Megadrive. Il potenziale acquirente si chiede infatti legittimamente per quale motivo valga la pena di spendere più di 600 mila lire per qualche cosa che sarà comunque superato tra pochi mesi da una macchina completamente nuova. Ricordiamo inoltre che molto probabilmente il Saturn NON sarà compatibile con Mega Drive e Mega CD, basati su una tecnologia completamente differente rispetto a quella del nuovo 32-bit. La Sega farà quindi di tutto nel corso del 1994 per supportare il Mega CD, ma, d'altra parte molte software house nipponiche stanno protestando vivacemente con la Sega: non hanno infatti intenzione di investire capitali per sviluppare giochi per Mega CD, sistema ancora relativamente poco diffuso e già destinato a morire. Queste legittime segnalazioni potrebbero spingere la Sega a posticipare il lancio del Saturn, ma così facendo entrerebbe in diretta competizione con il 64-bit Nintendo, il Project Reality. Siamo al punto di partenza...

STEVEN SEAGAL

Casa: Teckmagic
Uscita Prevista: Marzo
Genere: Picchiaduro
Macchina: Megadrive

Il videogioco ufficiale dedicato all'eroe di arti marziali americano, nonché attore cinematografico di buon successo (vedi **Nico**, **Duro da Uccidere**), Steven Seagal, è quasi pronto. La Teckmagic ha sviluppato oltre mille frames di animazioni per rendere **SS** il più realistico possibile, utilizzando tecniche di digitalizzazione grafiche analoghe a quelle già sfruttate per **Pit Fighter** e **Mortal Kombat**. Si tratta di un picchiaduro a scorrimento, modello Final Fight, che vanta ottima grafica e un bel po' di sana violenza digitale.

Oddio, sembra Pit Fighter!

Wow, ma sembra Pit Fighter!

DEEP DUCK TROUBLE

Casa: Sega
Uscita Prevista: Febbraio
Genere: Platform
Macchina: Game Gear

Paperino torna sul piccolo schermo del portatile Sega per una serie di nuove mirabolanti avventure. Per salvare Zio Paperone da una maledizione, il papero più simpatico del globo dovrà restituire ad una antica statua il medaglione che il riccastro le ha sottratto. Ma prima dovrà attraversare miliardi di livelli pieni zeppi di casini vari (da cui il "truble" del titolo). Classico platform/action a scorrimento orizzontale, **DDT** si annuncia come l'hit invernale per Game Gear.

Paolino Paperino in carne e chip!

Deep Duck Truble per GG!

FIRE & ICE

Casa: Virgin
Uscita Prevista: Febbraio
Genere: Platform
Macchina: Master System - Game Gear

Conversione diretta dell'omonimo hit per Amiga programmato dall'immortale Andrew "**Uridium 2**" **Braybrook**, **Fire & Ice** è un platform estremamente complesso ed avvincente. A differenza di giochi a piattaforme frenetici come **Sonic** o **Bubsy**, **F&I** è un gioco più convenzionale, ma non per questo meno giocabile. L'obbiettivo è recuperare tutti i cucciolotti rapiti dal cattivo di turno. Ah, dimenticavo, voi impersonate un cane. Per di più pulcioso. La grafica di F&I è estremamente colorata e fumettosa, e il gioco simula perfettamente lo scorrere del tempo con tanto di oscuramento notturno. Un titolo a 8-bit molto promettente che Mega Console recensirà per voi sul prossimo numero...

SCHEDA TECNICA
Memoria Centrale: 32-Bit Risc Hitachi
Velocità CPU: 27 Mhz
Memoria 3 Mega per la console, 4 Mega per il CD-ROM
Grafica: 16.7 milioni di colori, 24 milioni di pixel al secondo, Alpha Channel
Sonoro: 32 voci
Prezzo: 300 dollari

NB: questi dati pur essendo estremamente attendibili, potrebbero non coincidere del tutto con quelli finali. Segnaleremo le eventuali discordanze.

Flash

improvviso fa precipitare il vostro elicottero durante un'ispezione aerea sull'isola maledetta, e per salvare la pelle non vi resta che raccogliere un certo numero di uova di almeno sette specie di dinosauri presenti sull'isola. Non chiedetemi perché, la press-release è parca di ulteriori dettagli. Ah, no, ecco qui: avete solo dodici ore per completare la vostra missione, altrimenti ciccia. Grafica spettacolare ma giocabilità ancora tutta da vedere (**Dracula** docet).

Sogni

La Sega prevede di commercializzare almeno 500,000 Mega CD in Europa ed altrettanti in Usa, nel 1994. Attualmene ne sono stati venduti circa 150 mila, più di CD-I e CDTV.

Fifa Las Vecas

La Us Gold ha acquistato i diritti per la simulazione calcistica ufficiale degli imminenti mondiali di calcio che si terranno negli States. La software house di Birmingham ci aveva deliziato un anno fa fa con il buon **Super Kick Off**, il migliore gioco di calcio per Megadrive dopo **Sensible Soccer** (Sony) e **Fifa International Soccer** (Electronic Arts). Sui prossimi numeri di MC vi presenteremo le foto esclusive del nuovo titolo Us Gold.

Una Caterva di Giochi

Il Megadrive è la console a 16-bit che vanta la più vasta ludoteca software esistente: sono attualmente disponibili oltre 500 videogiochi per il cavallo di razza della Sega, contro i 350 circa del rivale Super Nes.

Pitturare la Televisione

La risposta a **Mario Paint** è **My Paint** (Saddleback Graphics), un programma grafico per Mega CD che è stato commercializzato qualche settimana fa in America. Permette di realizzare disegni ed animazioni su video, grazie al mouse Sega. La cosa non sembra particolarmente eccitante, ma dovevamo dirvelo.

Vietato ai Minori

Lethal Enforcers (Konami) per Mega CD e Megadrive è stato vietato ai minori di 17 anni in America e Usa. Non solo! Anche **Robocop vs Terminator** si è beccato un bollino di divieto: se non avete almeno sedici anni, non potrete giocare al recente blastatutto Virgin. Ma se ne avete almeno quindici, potete acquistare **Mortal Kombat...** La cosa sta diventando un po' ridicola, non vi pare?

In occasione dell'uscita di **Dragon**, il film sulla vita del leggendario esperto di arti marziali Bruce Lee, la Virgin sortirà fra breve con un omonimo videogame per il Megadrive. La prima cosa da sapere sul conto di **Dragon** - Il Gioco, è il fatto che sia (sorpresa sorpresa) un picchiaduro per uno o due giocatori, ambedue i quali possono indossare

(simultaneamente oppure no) i panni del mitico Bruce. I programmatori del gioco si sono pronunciati contro un beat 'em up a scorrimento tipo **Streets Of Rage II**, optando invece per un gioco in cui il Nostro deve sgominare tutto ciò che il computer scaraventa al suo indirizzo prima di poter passare all'avversario successivo (alla **Street Fighter II**). Dove **Dragon** e **SF II** differiscono, però, è proprio nel modo in cui si passa da una serie di avversari ad un'altra; in **Dragon**, infatti, il gruppo di mascalzoni che si materializza dopo quello precedente, può, per esempio, scaraventarvi dalla cucina ad un vicolo, dove ci si pesta ancora di più. Per sconfiggere gli avversari (non uno ad uno, come in **Street Fighter II**, ma due o anche tre alla volta), Bruce dispone di ben 36 (avete capito bene, trentasei!) mosse, e la Virgin ha fatto in modo che sia possibile fare delle combinazioni le quali, una volta padroneggiate, producono degli effetti incredibili. Molti degli antagonisti apparsi nel film compaiono anche nel gioco, ma alcuni sono un'esclusività del gioco, come una fanciulla vestita di cuoio soprannominata 'Stick Woman' (la Donna Bastone) per via della sua abitudine a conficcare un bastone nel terreno e quindi volteggiare attorno a esso per darvi una devastante mazzata. Alcuni avversari, inoltre, sono armati, come ad esempio i cuochi, con la loro terrificante mannaia da cucina. Da quello che abbiamo visto finora, il gioco ha tutta l'aria di

GON

DRAGON

CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

DATA DI USCITA
PRIMAVERA

GENERE
PICCHIADURO

MACCHINA

essere un vincente. Gli sprite sono enormi (circa 110 pixel d'altezza) e vi sono 100 frame d'animazione per ciascun personaggio. Anche i fondali hanno un aspetto grandioso: ben dettagliati e puliti. Se pensate che **Dragon** possa perdere il confronto con **Street Fighter II** per la ragione che nel primo è possibile controllare un personaggio soltanto, sappiate che è alquanto probabile l'inserimento di un cheat che permetta di controllare alcuni degli altri 10 personaggi! Ciò sarà possibile, sembra, se il formato della cartuccia lo permetterà; i programmatori, infatti, hanno già riempito 16 Mega di spazio, e il gioco non è ancora ultimato. Ma torniamo a ciò che ha ispirato il gioco. Chi ha visto il film ricorderà quel minaccioso guerriero spettrale che perseguitava Bruce in alcuni momenti della sua vita. Questo sinistro personaggio appare anche nel gioco, non solo alla fine (come è lecito aspettarsi) ma anche nelle prime fasi, nel caso che ve la caviate così male da perdere gli specchi protettivi che Bruce teneva sollevati per tenere a bada i suoi nemici. Se vincete bene, se perdete... Game over!

MEGA PREVIEW

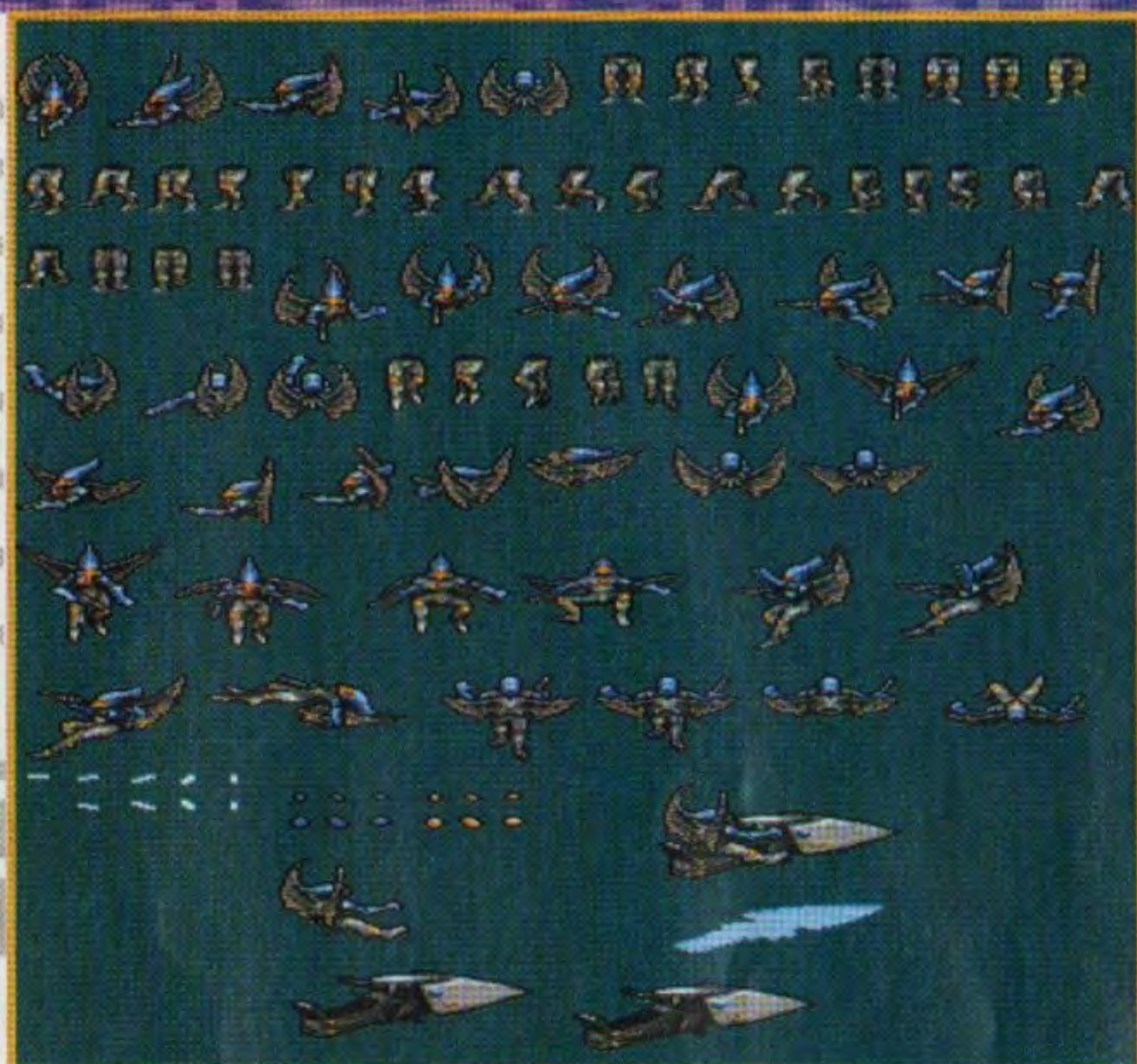
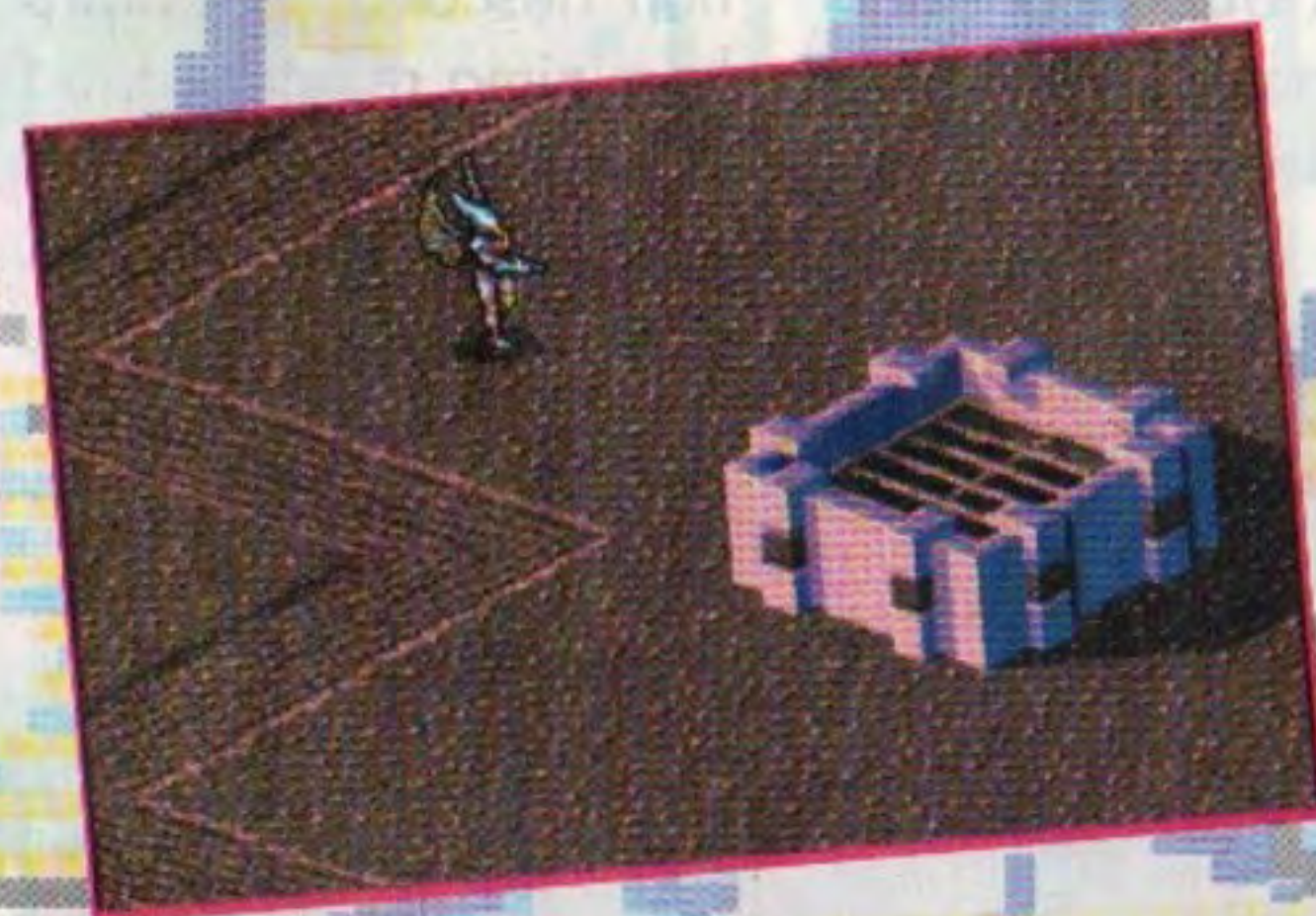
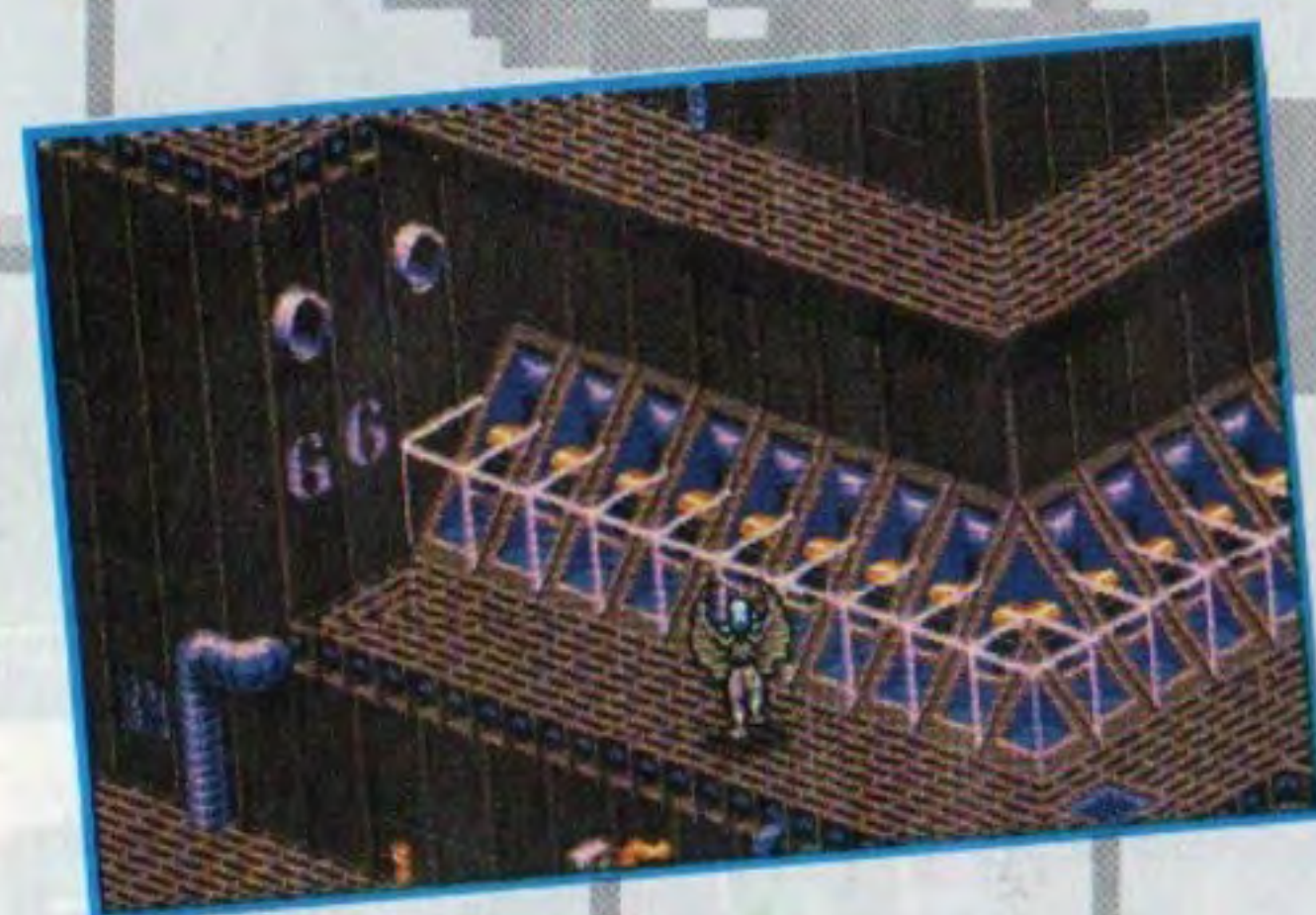
ASPECT

Wow, un Syndicate horror! Blastamento totale!

Avete presente la Games Workshop? Massì, dai, i tipi di **Warhammer** o di **Space Hulk**, quei mega giochi di ruolo con le miniature e un librone di regole più voluminoso della Metafisica di Aristotele? Ok, ci siamo capiti. Orbene, i simpatici hanno appena venduto alla EA i diritti di un gioco che sta a metà tra **Syndicate** e **Commando**. Si tratta di un enorme action game popolato da bizzarre e mostruose creature che sembrano uscite dalla mente di un Bosch. All'inizio di ogni missione potete scegliere il vostro alter-ego tra i tre disponibili, gli impronunciabili Swooping Hawk, Howling Banshee e Dark Reaper: ognuno di essi ha caratteristiche e capacità proprie.
La storia è ambientata nel 41esimo secolo: il vostro compito è difendere la nave spaziale denominata Craft World, cose buone dall'ultra-mondo, dai ripetuti attacchi delle forze del Chaos, composte da demoni e mutanti vari.
L'unica speranza di salvezza consiste nel risvegliare dal suo sonno ultramillenario il mistico combattente Avatar, pietrificato come Han Solo nell'**Impero Colpisce Ancora**, dal maligno di turno e usarlo contro le forze nemiche. Per fare ciò è necessario recuperare la sua lancia sacra, l'unico oggetto in grado di spezzare l'incantesimo.
C'è una gabola: nella fattispecie, il sacrificio dei nostri eroi, necessario per risvegliare Avatar, soprannominato il Dio dalla Mano Insanguinata. Nemmeno Clive Barker poteva inventare una storia così sinistra. La grafica è particolarmente repellente, nel senso che i dettagli splatter e gore si sprecano in ogni schermata. "Visivamente il gioco non è così truculento come avrebbe potuto essere, o come dovrebbe essere" commenta uno dei programmatori di **AW**, tale Jon "sappiamo che i pischelli apprezzano il sangue

Avete presente il termine "vomitevole"?

I disegni originali di Aspect Warriors sono favolosi.

Alcuni dei bizzarri marchingegni di AW.

WARRIORS

Le animazioni di Hawkman sono favolose. Aspect Warriors butta assai bene!

ASPECT WARRIORS

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

DATA DI USCITA
FEBBRAIO

GENERE
AZIONE

MACCHINA

simulato, il problema è che non vogliamo beccarci un bollino "Vietato ai Minori di 18 anni" o roba del genere". La EA non farebbe mai uscire un gioco vietato, soprattutto perché rischierebbe di perdere troppi potenziali acquirenti. "Il gioco sarà massiccio di brutto" aggiunge Jon, autore, tra l'altro della versione Amiga di **Desert Strike** "La prospettiva è isometrica e lo scopo del gioco è praticamente maciullare tutto ciò che si muove". Wow, favoloso. Più o meno.

ASPECTA UN ATTIMO...

Aspect Warriors sembra avere molto in comune con **Desert Strike**. La prospettiva è la stessa e la struttura di gioco a missioni è stata estrapolata direttamente da **DS**. "In effetti ci sono molte somiglianze con **Desert Strike**, ma abbiamo cercato di tirar fuori un gioco originale, oberato di sprites e con scenari differenti per ogni livello", assicura Jules Burt, co-programmer. "I cattivi saranno veramente dei bastardi" aggiunge esaltatissimo Jon. Ormai non lo ferma più nessuno.

I quattro sprites principali avranno in dotazione una pistola laser, ma potranno procurarsi una serie di armi extra semplicemente devastanti, come granate, lanciamissili a ricerca di calore, bombe ad energia psichica e altre diavolerie del genere. La colonna sonora è stata realizzata dal grandissimo Jason Whitely, un veterano della EA nonché pianista di talento. Potrebbe essere IL gioco che stavamo aspettando.

THE INCRED

Ricordate tutti i noiosissimi telefilm della serie ispirata al "gigante verde" e per questo idolo delle truppe ecologiste, "l'incredibbole" Hulk (pron. Alk)? Come no, dai! Erano interpretati dall'eclettico Billy Bixby, un eroico scienziato che si sottoponeva volontariamente a una massiccia dose di raggi Gamma. L'esperimento ha conseguenze impreviste: il DNA di Bruce resta irrimediabilmente alterato e lo scienziato si ritrova trasformato, ta-dah!, nell'incredibile Hulk (pro. Alk), un bestione dalla pelle verde un po' bambascione, ma forte come Superman. L'unica cosa divertente del telefilm era la trasformazione di Bruce in Hulk (pron... Ok, avete capito), che avveniva nei momenti più impensabili e che causava, a causa della debordante massa muscolare del mostro, danni irreparabili ai vestiti dello scienziato. Vista la trasformazione si poteva flippare su un altro canale ed assistere a, che so, **A-Team** o qualche altro telefilm meno soporifero.

SI' MA IL MEGADRIVE CHE C'ENTRA?

The Incredible Hulk (Us Gold) è la versione videoludica delle pazzesche avventure di una delle tante divinità moderne della cosmologia Marvel. La Probe, uno dei più importanti team di sviluppo della software house inglese (se **Alien 3** e **Mortal Kombat** non vi dicono nulla, o non avete un Megadrive oppure odiate i videogiochi), sta dando gli ultimi colpi di pennello a un mastodontico videogioco da ben 16 megabit, che contiamo di recensire al più presto. Il titolo vanta ben cinque livelli a scrollimento prevalentemente orizzontale, con mostri di fine livello che si annunciano stramassicci.

Il pretesto del game è presto spiegato: The Leader, acerrimo nemico di Hulk, è tornato sulla terra dopo un esilio millenario, con la spocchiosa intenzione di diventare il nuovo monarca assoluta del pianeta. Dopo aver reclutato alcuni temibili criminali, quali Tyranus, L'Uomo Assorbente (mascotte della Lines), The Abomination e Rhino (il supereroe che gira solo in Moto-Rhino, ah ah... Ehm...), il malvagio The Leader fabbrica da buon imprenditore un godziliardo di soldati cyborg per impadronirsi di tutto quello che vale la pena di conquistare. Ovviamente i terrestri non riescono a opporre la minima resistenza, ed il buon Hulk deve intervenire, anche perché gli altri supereroi sono in vacanza su Marte e non hanno la minima voglia di interrompere la pennichella.

La Us Gold assicura che Hulk sarà più splatter e gore dei vari Venerdì 13 (i film)...

IBLE HULK

E NON FATEMI IMBESTIALIRE...
Oltre alla devastazione assoluta che il buon Hulk promette di dispensare a piene mani, il gioco offre tutta una serie di oggetti e armi varie da raccogliere e disintegrare sul grugno degli avversari. Hulk può frantumare sul crapone cornuto del rinoceronte barre di metallo, oppure fermare jeep in corsa, sbriciolarle come un biscottino Saiwa e scaraventarne ciò che resta contro i cyborg del nemico. Suona ecci- tante, vero? Attenzione, però: dopo un certo numero di attacchi, Hulk potrebbe stancarsi e perdere i suoi poteri, ritornando ad essere un perfetto signor nessuno, in arte Bruce Banner. Lo scienziato è facile preda degli avversari, dal momento che non può muoversi velocemente come il mostro verde, né tantomeno menare pestoni ai cattivi con la stessa potenza. Che scarso. Quindi è fondamentale impossessarsi di qualche cristallo Gamma dislocato nei vari scenari e recuperare tutta la forza distruttiva persa. E poi il verde si intona

Ed eccovi l'incredibile Hulk in tutta la sua gloria animata. Oltre 80 frames dovrebbero illustrare con dovizia di particolari e con realismo videoludico tutta la dirompenza del mostrone verde. Solo per il passo tutt'altro che felpato di Hulk, la Probe ha dovuto realizzare otto frames. Il gioco butta troppo bene...

THE INCREDIBLE VIDEOGAME

In esclusiva su Mega Console, eccovi i primi quattro livelli del gioco. Sappiate che ognuno di essi costituisce la roccaforte di un malvagio super-eroe. L'ultimo è ovviamente quello di The Leader.

LA CITTA'
Tra grattacieli e piattaforme sospese, Hulk dovrà annichilire i vari cyborg nemici che si stanno impossessando della metropoli. Al termine di questa sezione dovremo vedercela con quell'oscenità di The Abomination, letteralmente l'Abominio.

LA ZONA INDUSTRIALE
Nelle miniere cittadine, il buon Banner e il suo alter-ego Hulk dovranno scontrarsi con gli scagnozzi dell'uomo Assorbente. Attraversando i livelli sotterranei, Hulk scoprirà che i cyborg malefici stanno costruendo qualcosa di veramente letale per il genere umano. Senza rivelarvi nulla vi rimandiamo alla recensione.

IL LABIRINTO DI TYRANUS
Si parte da una foresta per concludere in uno scenario dantesco e apocalittico. Il regno del malvagio Tyranus è una Geena infernale e il nostro eroe dovrà ingollare un buon numero di cristalli per portare a casa la pellaccia verde. E lavati, perbacco!

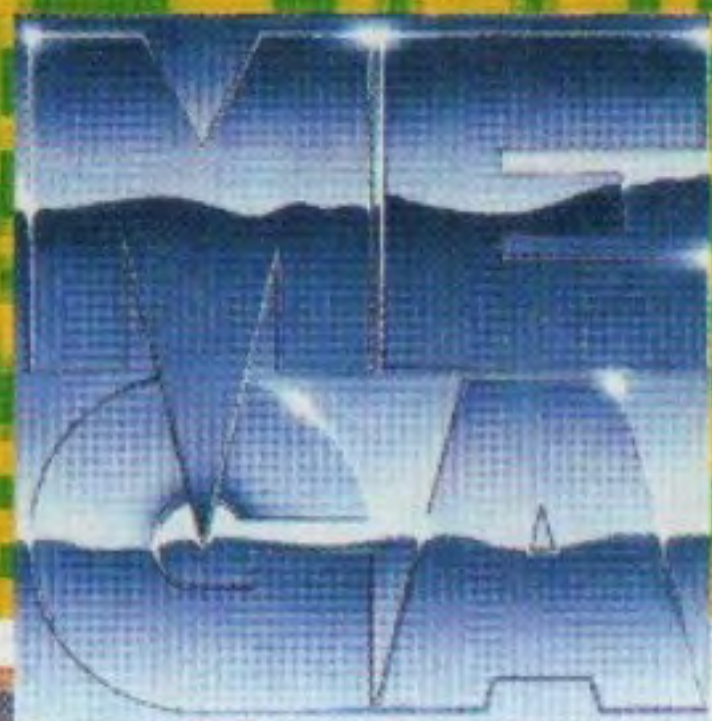
LA FORTEZZA
Dopo aver obliterato i precedenti avversari, Hulk arriva alla fortezza di The Leader. La rocca è difesa da guardie robotiche e cattivi vari, senza dimenticare le torrette laser e il sistema di sicurezza collegato direttamente con la polizia. Er...

PREVIEW

CASA PRODUTTRICE
US GOLD

DATA DI USCITA
FEBBRAIO

GENERE
PICCHIADURO/AZIONE

MACCHINA

con il rosso dei pantaloni...

LO HANNO FATTO IMBESTIALIRE

Il gioco è stato programmato per oltre nove mesi e attualmente è quasi terminato. I problemi maggiori che la Probe ha incontrato riguardano l'azione dei vari personaggi, Hulk compreso. Per renderla più realistica possibile, i programmers della Us Gold hanno collaborato attivamente con i disegnatori Marvel, i quali si sono prodigati per fornire preziosi suggerimenti. Nel gioco, come nel fumetto, Hulk può distruggere praticamente tutto ciò che gli si para di fronte. molti oggetti, come barili o scatole possono contenere cristalli Gamma, utili per mantenere Hulk "in forma". In più, raccogliendo un certo numero di cristalli, Hulk può effettuare il "Sonic Clap": un super uppercut che metterebbe al tappeto persino il Tyson più pompato. Purtroppo non sarà possibile utilizzarlo su alcun essere umano, dal momento che la Marvel ha posto il veto sugli eccessi da ultraviolenza digitale di cui il gioco è tuttavia abbondantemente inzuppato. Attualmente la Probe sta realizzando la versione CD di Mortal Kombat per Amiga CD-32 che uscirà sotto etichetta Acclaim. In seguito dovrebbe essere commercializzata anche quella per Mega CD.

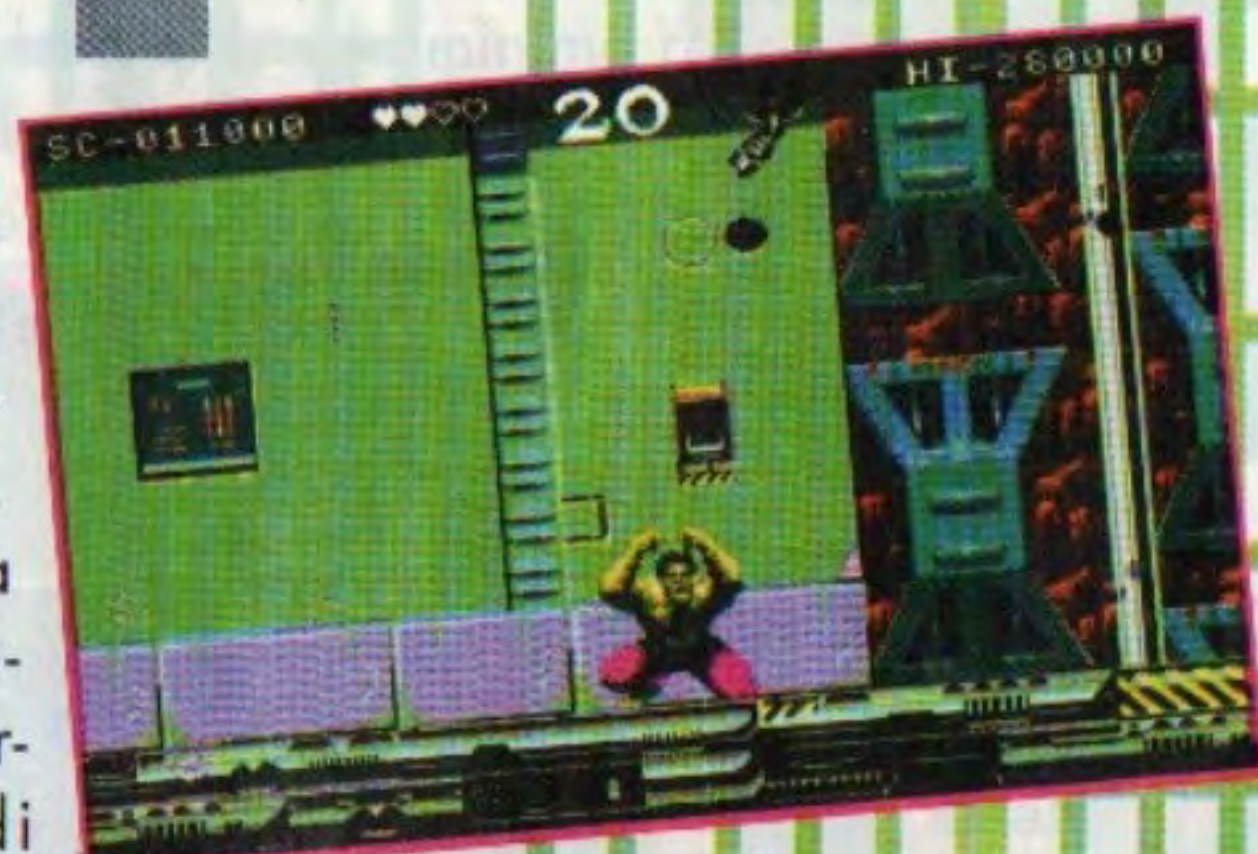
TINHEAD

PREVIEW

CASA PRODUTTRICE
MICROPROSE

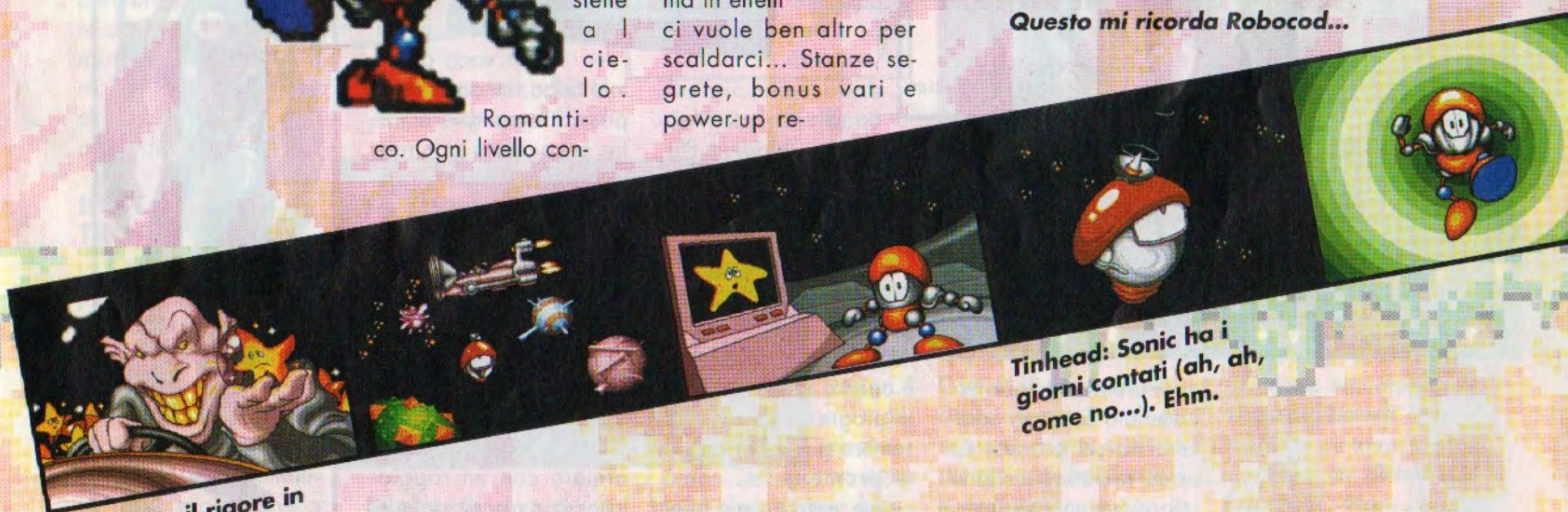
DATA DI USCITA
GENNAIO

GENERE
AZIONE

MACCHINA

Le animazioni sono esilaranti, quasi come Biomassa.

Assomiglia a **Zool**, ma si chiama **Tinhead**. Capita. Il nuovo eroe videoludico della Microprose, normalmente impegnata in seriose simulazioni di volo, è un robottino che entra di diritto a far parte della grande famiglia dei platform "carini". Si tratta, nella fattispecie, di un giochillo di piattaforme a scorrimento multiplo, che vanta addirittura quattro livelli. Lo scopo del gioco è stanare il beota di turno, tale Grim Squidge, che per passare il tempo ruba le stelle al cielo. Romantico. Ogni livello contiene una stella speciale che va recuperata e che permette il teletrasporto al mondo successivo. **Tinhead** può saltare e correre (e fin qui la cosa non ci esalta particolarmente), in più il nostro eroe può anche volare con l'ausilio di un jetpack o rotolare addosso ai nemici come una palla da bowling - e anche questo ci lascia abbastanza indifferenti, ma in effetti ci vuole ben altro per scaldarci... Stanze segrete, bonus vari e power-up riciclati sembrano il punto di forza di un gioco che si annuncia estremamente originale, ma che dico, innovativo e rivoluzionario.

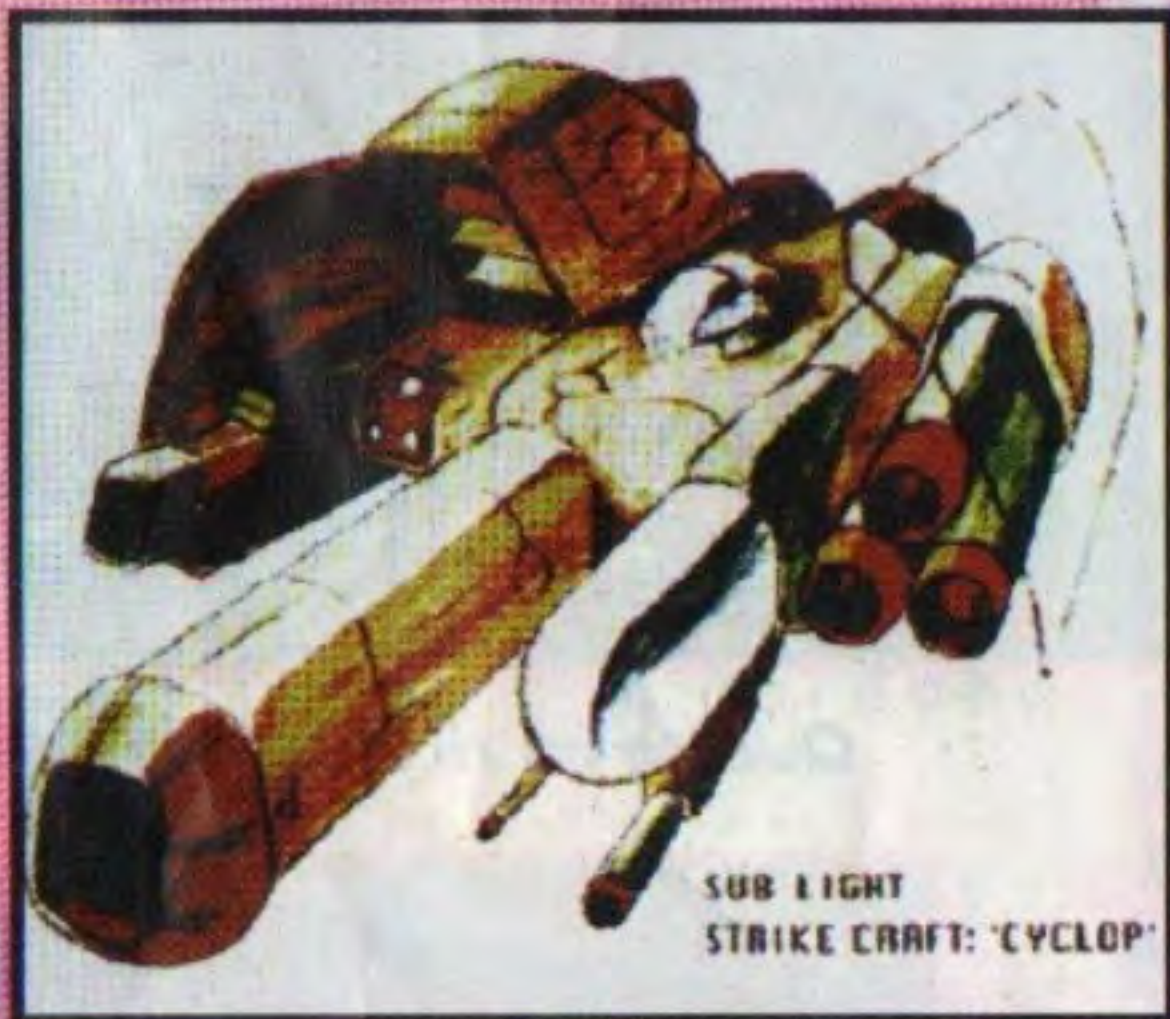
Questo mi ricorda Robocod...

Tinhead: Sonic ha i giorni contati (ah, ah, come no...). Ehm.

Comunque il rigore in Inter-Juve proprio non c'era...

SOULSTAR: MALICE

PREVIEW

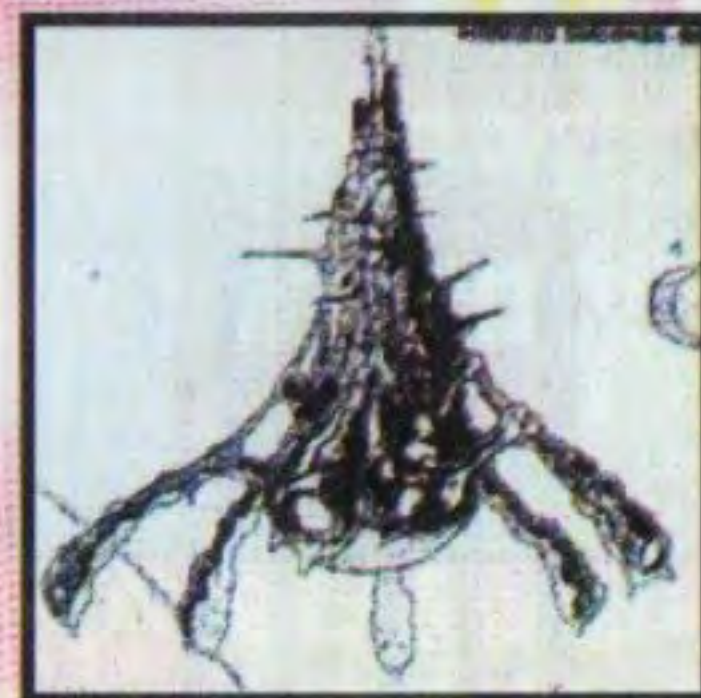
Dopo il bellissimo Thunderhawk, probabilmente il miglior gioco attualmente disponibile per MCD insieme a **Silpheed** e **Sonic CD**, la Core sta già lavorando ad un nuovo mirabolante progetto per il CD-ROM Sega. Intitolato **Soulstar: Malice of the Myrkoids**, il gioco è un massiccio sparatutto per 1/2 giocatori che promette grandissime cose.

SUB LIGHT STRIKE CRAFT: 'CYCLOP'

La storia è ambientata in un futuro imprecisato,

nel sistema stellare denominato Soulstar, costituito da sei pianeti. La pace millenaria viene improvvisamente interrotta dall'invasione crudele dei myrkoidi, intenzionati a obliterare Soulstar senza dire né beh né bah. Ed ecco che qui entrate in gioco voi. Letteralmente. Potete scegliere uno dei tre Cryo-Commando, le forze speciali dei "buoni". Unico obiettivo: fermare l'invasione, prima che Soulstar venga ridotto nelle pietose condizioni di Maldrum Tau e Viridium Plush, i precedenti sistemi stellari annichiliti dai myrkoidi.

SUB-LIGHT STRIKE CRAFT: DESTROYER

PREPARATE I LASER...

Al momento, **Soulstar** è ancora in fase iniziale di programmazione, ma sembra già estremamente promettente, come potete vedere dalle foto. La Core Design ha sviluppato una serie di routines 3D veloci ed efficaci, che sfruttano appieno le potenzialità del Mega CD. Il gioco in sé ricorda vagamente **Galaxy Force**, ma è molto più vario del titolo Sega. Innanzitutto è possibile scegliere tra tre astrocaccia differenti, ognuno dotato di caratteristiche proprie.

La prospettiva di gioco è alla **Afterbuner**, e il gameplay ricorda molto da vicino quello di **Thunderhawk**, solo più veloce. Molto più veloce.

Ogni astrocacaccia è armato con un raggio laser a risucchio (avete presente **R-Type**? Got it!), che si potenzia automaticamente tenendo premuto il pulsante di sparo per qualche secondo. Il giocatore deve completare una serie di

OF THE MIRKOYDS

SOULSTAR

CASA PRODUTTRICE
CORE DESIGN

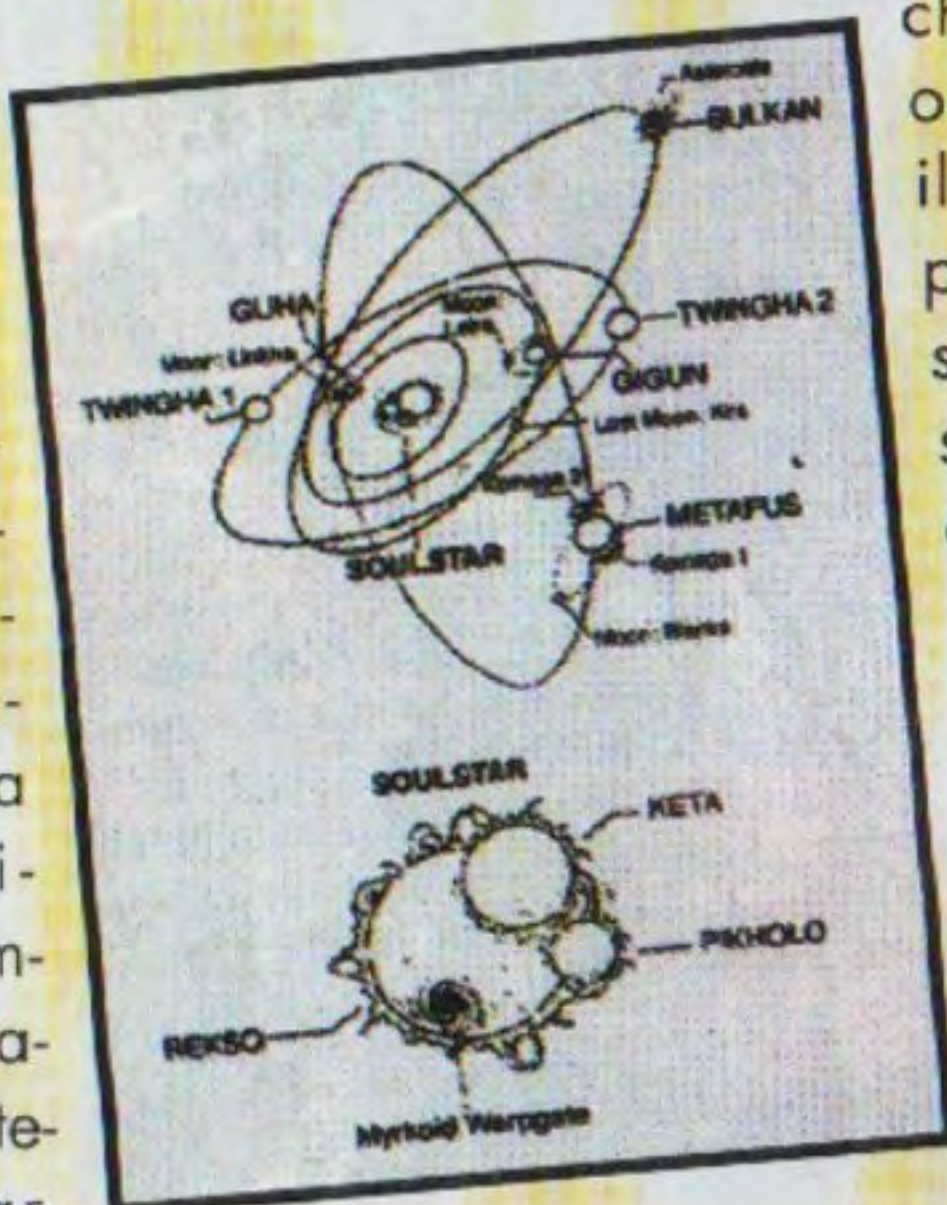
DATA DI USCITA
FINE '94

GENERE
SOPRATTUTTO

MACCHINA

missioni al termine delle quali può fare ritorno alla base orbitante, Avatar, per rifornimenti vari. Al momento i programmatori stanno studiando la possibilità di implementare un sistema di armamento più sofisticato che includa missili a ricerca di calore.

BUTTA TROPPPOBENE!

La Core sostiene che la più grande differenza tra **Soulstar** e gli altri blastatutto tridimensionali attualmente in commercio è la struttura di gioco che "progredisce" effettivamente man mano che si avanza di livello.

Detto così non sembra che voglia dire nulla, ma la Core specifica che durante ogni livello il giocatore potrà conoscere gli sviluppi dello scontro contro i myrkoidi attraverso una serie di sequenze in full motion video di grande effetto. Un po' come quelle di **Silpheed**, se avete visto il grandissimo titolo della Game Arts. Ma, tengono a precisare gli inglesi, **Soulstar** sarà molto più vasto di Silpheed perché non imporrà al giocatore di seguire un pattern prefissato: i Cryo-Commandos potranno spaziare liberamente nello spazio profondo.

Soulstar, letteralmente anima stellare, è il progetto più ambizioso della Core Design, al momento, ma non uscirà se non verso la fine del 1994. Secondo i programmatori inglesi, si tratterà del miglior sparatutto mai visto per qualsiasi console a 16-bit. E dopo aver visto cosa sono riusciti a fare con **Thunderhawk** noi gli crediamo.

CONCLUSIONI

Come potete vedere dalle immagini degli schizzi, ogni minimo dettaglio di **Soulstar** è stato pianificato con la classica professionalità anglosassone. La Core ha accumulato ormai una grande esperienza sul Mega CD, in quanto è stata la prima software house europea a realizzare un gioco per una piattaforma compatibile a quella Sega, l'ottimo **Wonderdog** per Wondermega. Soulstar è assai promettente: sfrutta la tecnologia di **Thunderhawk** miscelandola ai temi e agli scenari di **Galaxy Force II**. Non stiamo più nella pelle...

PREVIEW

NBA JAM

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

DATA DI USCITA
FEBBRAIO

GENERE
SPORTIVO

MACCHINA

Sir Barkley e K.J. contro Pat Ewing e Starks: un match antologico!

Diciamo la verità: per il Megadrive non c'è un gioco di basket galattico. No, c'é qualche buon titolino, che so, i vari **Bulls Vs** della EA, ma niente di spettacolare... Almeno fino ad oggi...
La Acclaim punta infatti moltissimo su **NBA Jam**, conversione dell'omonimo e fortunatissimo coin-op. Come potete vedere dalle foto, il gioco si presenta benissimo. Sprite massicci e superbamente animati si sfidano sul parquet, con tanto di sfrigolii vari provocate dalle scarpe di gomma. Ognuno dei giocatori vanta un set di animazioni impressionanti, al fine di rendere l'azione estremamente realistica. **NBA Jam** è il gioco su licenza, il che significa che potrete trovare incorporati nella attesissima cart da 16 Mbit tutti i giocatori americani, da Shaquille O'Neal a Charles Barkley. Molti di questi sono in grado di effettuare mosse o tiri speciali, slamdunk apocalittici e passaggi imprevedibili.
Un inflessibile arbitro segue l'azione da bordo campo: un fallo di troppo e siete fuori. Dopo l'eccezionale successo di **Mortal Kombat**, la Acclaim tenta il bis con quella che potrebbe diventare la simulazione di basket definitiva.

Fuggite tutti, sto per emettere del gas...

Osservate l'ombra dei giocatori: niente è lasciato al caso...

Ti mollo uno schiaffone...

MEGA

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

PREVIEW

CASA PRODUTTRICE
DOMARK

DATA DI USCITA
APRILE

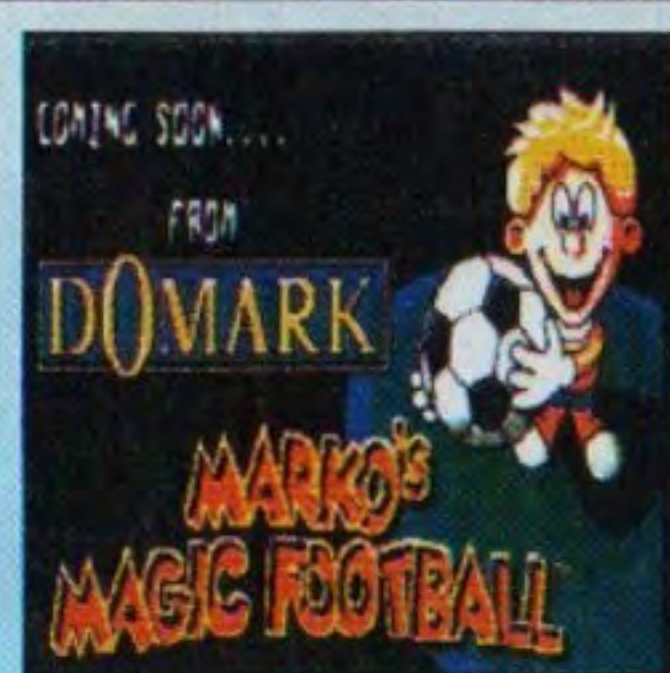
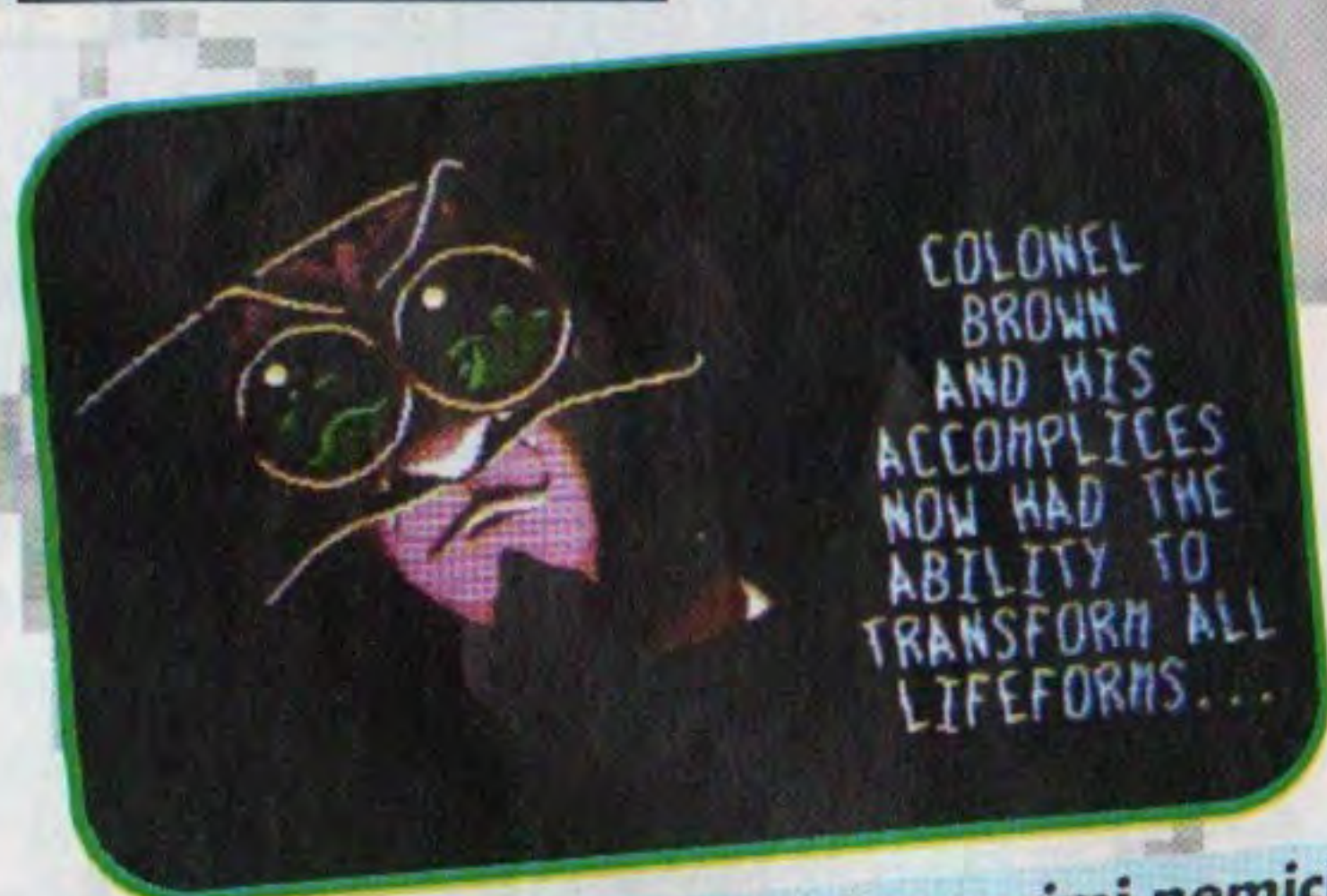
GENERE
PLATFORM/AZIONE

MACCHINA

Ecco il buon Marko che gigioneggia tra un cestino della pattumiera e uno steccato. Non è il campo di calcio ideale per il futuro Maradona, vi pare?

Come giudichereste un tipo che prende costantemente a calci il suo miglior amico? Un ribelle? Un violento? Un tarpano? Probabilmente. Ma se vi dicessi che il miglior amico di **Marko** non è altri se non il suo pallone da calcio? Gabolati tutti quanti. **Marko** è un pischello che ama il calcio più della pizza e dei videogiochi. Il suo passatempo preferito è giocare con gli amici al "parchetto", perfino quando piove o ci sono dodici gradi sottozero. Potrete immaginare quindi la sua frustrazione quando la mamma lo costringe a restare in casa a riordinare la cameretta, impedendogli così di frantumare qualche finestra con una pallonata ben assestata. Fatto sta che il buon **Marko** non ci sta: ciapa il pallone di soppiatto e zack: in un attimo si avvia al parco felice come una Pasqua.

UN ALTRO GIOCO DI CALCIO?

Non proprio. **Marko's Magic Football** è un platform a scorrimento orizzontale che ricorda moltissimo il recente **Soccer Kid** della Krysalis (Amiga e Snes). Nei panni del pischello sopracitato dovrete stanare con pallonate più o meno calibrate tutti i beoti che vi ostacoleranno sul cammino. Infatti **Marko** e i suoi amici sono mal visti dall'intero quartiere, intollerante nei confronti della rumorosa e scalcinata combriccola. La Domark ha realizzato una serie di personaggi fumettosi e molti simpatici (più di 100!) per rendere questo nuovo gioco un vero e proprio "cartone animato" anziché il solito platform da 70 percento che si gioca quasi controvoglia e che si dimentica dopo mezz'ora. La grafica, come potete vedere, è appropriata e convincente e i programmatori assicurano una serie di animazioni esilaranti. Sembra probabile anche una versione per Mega CD. Se volete saperne di più non perdetevi il prossimo numero di Mega Console.

Colonel Brown: uno degli acerrimi nemici di Marko. Pensate che voleva bucare il suo amato pallone di cuoio con uno stuzzicadenti. Ah, perfido.

Ecco solo alcuni dei milioni di miliardi di personaggi che potrete trovare in Marko's Magic Football, definito dalla Domark stessa "il gioco più eccitante e peculiare del decennio". Evviva la modestia.

Livello 1: Suburbia. Che alla Domark ci sia qualche fan dei mitici Pet Shop Boys?

ETERNAL C

REVIEW

E d eccolo! Finalmente è arrivato! Di cosa stiamo parlando? Ma di **Eternal Champions**, per dindirindina, il picchiaduro a 24 megabit per cui la Sega ci sta facendo una testa così da qualche mese a questa parte. In realtà, diciamolo chiaramente, **EC** (salute!) è l'ennesimo bieco tentativo di clonare **Street Fighter 2** (sia come gioco che come successo), ma questo ha poca imortanza perché la cartuccia venderà lo stesso un fottio anche se non è niente di eccezionale. Passiamo co-

RAX

Epoca 2345

La sua storia

Rax altri non è che un cyborg (R.A.X. sta infatti per Robotic Artificial eXoscheleton) e come l'umano Coswell era uno dei più forti kickboxer esistenti nella galassia. Una volta scemato il suo interesse per i combattimenti con gli uomini (troppo inferiori) Coswell l'ha piazzato nel campionato di lotta fra cyborg, dove Rax si apprestava a diventare Campione Universale. Però proprio alle sogli dell'incontro decisivo è stato ucciso dal suo manager che aveva fatto una grossa scommessa sicura contro di lui.

Come combatte

Inutile dire che Rax sfrutta al meglio le proprie capacità di Cyborg che ne fanno un avversario ostico e temibile per tutti. Lo stile utilizzato è la Muay Thai Kickboxing e le sue armi fanno davvero male.

Mosse speciali

Lock and Load - Rax inquadra il suo nemico proprio come faceva Maverick in **Top Gun** e poi gli eietta contro una scarica di energia letale.

Air Jets - Permettono a Rax di librarsi dal terreno per circa cinque secondi, più che sufficienti per spiazzare l'avversario.

Cyber Punch - Più letale di un destro di "Iron" Mike Tyson. rax carica il suo braccio e scaglia un cazzotto terrificante.

JONATHAN BLADE

Epoca 2030

La Sua Storia

Nato in Siria, Jonathan ha speso maggior parte della sua vita nell'Africa centrale. Una volta cresciuto, Blade è diventato un cacciatore di taglie nella violentissima New Chicago del prossimo cinquantennio. Il suo più grande difetto consiste nel suo carattere, che è acidissimo. Per questo motivo preferisce massacrare i sospetti che acciuffa anziché assegnarli ad una comunque inefficiente giustizia.

Come Combatte

Jonhatan Blade è il tipico supereroe muscoloso americano. Combina la sua forza fisica con una tecnica di attacco che ha sviluppato in Africa quando era ancora adolescente: il Kenpo. Essendo già scuro di carnagione, è assai difficile "farlo nero"

Mosse Speciali

Stun Beam - Blocca l'avversario per qualche secondo.

Personal Shield - Assorbe il 50% dei danni provocati al suo possessore. Esplode se sovraccaricato.

Tracking Blade - Si carica per qualche secondo e poi attacca automaticamente il suo bersaglio, lo sfregia e poi esplode.

JETTA MAX

Epoca 1899

La sua Storia

Jetta proviene dal secolo passato. Era una acrobata in uno dei più famosi circhi russi. Ah, per la cronaca: il ridondante Jetta Max non è il suo nome originale. Lo ha cambiato essa stessa per esigenze artistiche. Nata in Russia nel diciannovesimo secolo, Jetta era cugina dello Zar Nicola II. Ha viaggiato per tutto il mondo esibendosi con il suo circo. I luoghi che la hanno maggiormente affascinata sono la Francia e l'Indonesia.

Come Combatte

Viaggiando per il mondo, Jetta ha imparato differenti tecniche di combattimento che ella utilizzava in genere per difendersi dai leoni, nell'eventualità che la attaccassero durante un numero. Le sue capacità di attacco si ispirano al Savate, e si combinano con le acrobazie di cui solo un artista circense come lei può effettuare. I suoi attacchi aerei sono temuti da tutti i lottatori.

Mosse speciali

Flying Choke Old - Jetta lancia il suo bracciale e la sua manica verso il malcapitato avversario: questi si attacano al suo collo e lo strozzano brutalmente.

Phase - Velocizza le molecole del suo corpo permettendole di muoversi doppiamente veloce per circa 10 secondi.

Resonate - Possibile solo nel modo Phased, questa mossa fa muovere l'avversario in modo disordinato e incontrollato, in modo che non risponda più al joypad.

SHADOW YAMOTO

Epoca 1993

La sua storia
Ha lavorato come killer per la Black Orchid Corporation, una potente e temibile associazione criminale, eliminando tutti i potenziali avversari della "compagnia". Dopo essersi resa conto dell'immoralità di tale attività, ha deciso di smettere, ma i boss della Black Orchid, tutt'altro che accondiscendenti, la hanno scaraventata dalla finestra del centunesimo piano.

Come Combatte
Shadow unisce due tra le più letali ed efficaci tecniche di combattimento mai concepite: il Ninjitsu (qualcuno di voi ricorda **Revenge of Shinobi**? NdMBF), altrimenti nota come "arte dell'invisibilità" e il Taijitsu, che può essere paragonato al moderno Judo.

Mosse Speciali
Shadow Mode - Permette a Shadow di diventare, come suggerisce il nome stesso, un'ombra e di attaccare per 5 secondi senza subire alcun danno.
Twirling Fan Attack - Un'attacco "a ruota" che sortisce effetti devastanti: affilato come un rasoio, girevole come l'R360.
High Jump Angle Attack - Un super attacco con tuffo successivo. Plastico.

XAVIER PENDRAGON

Epoca 1692

La sua Storia
Xavier è un mago e alchimista del diciassettesimo secolo. Ha speso la maggior parte della sua vita alla ricerca della formula per trasformare il metallo in oro, ma ha sempre fallito. Per il suo aspetto tenebroso e per i suoi studi nelle arti profane, si è attirato l'odio della popolazione di Salem Slot, che lo ha bruciato al rogo con l'accusa di stregoneria.

Come Combatte
Xavier (gli X-Men c'entrano meno di niente), è un lottatore del tutto particolare. Preferisce difendersi che attaccare, e in genere attende la mossa del rivale per pianificare una risposta ancora più letale. E' in continuo movimento, e utilizza in ogni attacco il suo bastone magico. Grazie ai suoi studi esoterici è in grado di effettuare negli scontri mosse rese più efficaci dall'ausilio della magia.

Mosse Speciali
Dragon Trap - Permette di animare il suo bastone e di infliggere danno all'avversario per qualche secondo.
Snap Back - Raddoppia la lunghezza del bastone e permette di attaccare da molto distante.
Identity Change - Xavier può cambiare l'identità del suo avversario, ma se questa mossa viene riflessa contro di lui rimarrà trasformato per tutta la partita.

munque alla storia che, se non ha altro, ha un pizzico di originalità.. Il tutto ruota attorno a

Eternal Champion in persona - questo tizio è il custode di vecchissime tecniche di combattimento ai più sconosciute nonché l'incaricato comunale di controllare il bilanciamento fra Bene e Male. Ultimamente il Male sta prendendo il sopravvento a causa delle continue distruzioni, abusi e angherie della polazione terrestre. La situazione è disperata.

È TUTTA QUESTIONE DI PRATICA

Ci sono tre modi per fare pratica e migliorare la propria tecnica di combattimento, nonché la propria accuratezza. Nel primo siete in una stanza con un certo numero di sfere che vi vengono contro a velocità sempre maggiore e che dovete "smashare" prima che vi colpiscano. Alla fine vedrete quanti punti avete totalizzato e un giudizio su come siete andati. Nella seconda dovrete lottare contro un'ologramma del vostro personaggio: in ogni caso potete cambiare la sua forza se volete vincere. Per finire c'è una specie di punchball che dovete piazzare a una determinata altezza e pestare.

SLASH

Epoca 50.000 a.C.

La Sua Storia
Slash proviene dalla preistoria. A suo tempo era considerato uno dei migliori cacciatori e lottatori allora viventi sul pianeta. Le sue tecniche di attacco erano particolarmente efficaci non solo per l'eccezionale forza fisica, ma anche per la sua intelligenza, ancora primordiale, ma potenzialmente evoluta rispetto ai primati che popolavano la terra. Grazie al suo istinto animale, ancora forte in lui, Slash è in grado di anticipare le mosse degli avversari ed imparare rapidamente il loro modo di combattere. Un osso duro!

Come Combatte
Slash è inseparabile dalla sua clava, che ama sbriciolare sul crapone degli avversari più noiosi. Il suo calcio volante è in grado di frantumare qualche decina di costole, quindi cercate di non farlo incacchiare. Non è velocissimo, vista la sua stazza, ma è uno dei lottatori più forti di Eternal Champions.

Mosse Speciali
Massive Club Swing - Ruota di 360 gradi il suo bel clavone e lo schianta due volte sul testolino del nemico.
Double-Footed Swing Kick - Semplicemente un attacco di piede rovesciato e letale.
Declaw - Slash lascia un taglio preciso dalla sua clava.

ETERNAL CHAMPIONS

MIDKNIGHT

Epoca 1967

La sua storia
Trattasi di uno scienziato inglese, tale Mitchell Middleton Knight, assoldato dalla CIA per studiare un'arma biochimica in grado di mettere fine alla guerra in Vietnam. Purtroppo Knight è caduto vittima della sua stessa formula e si è trasformato in un vampiro. Rifiutandosi di uccidere persone innocenti per ricaricare la sua energia vitale, è morto per mano

di un agente CIA che gli ha pianatato una barra di magnesio nel cuore.

Come Combatte
Maestro di Jeet Kune Do (non vorri dire una beotata, ma dev'essere la disciplina in cui eccelle anche il nostro Char Aznable - NdSimon), Midknight fa uso di tecniche particolari a metà fra la magia e la scienza. Cosa voglia dire non si sa, ma fa sempre piacere saperlo.

Mosse Speciali
Life Drain - Quando si trova a distanza di tiro, Midnight assorbe preziosa energia vitale dai suoi avversari.
Ceiling Ram - Midnight sbatte l'avversario brutalmente sul soffitto.
Bedazzle - gli occhi di Midnight lasciano partire una scarica d'energia che costringe gli avversari a camminare verso di lui.

Per combattere quello che potrebbe essere il collasso dell'intera umanità, l'Eternal Champion ha scelto 9 individui da varie epoche temporali, tutti morti prima del tempo, e li ha resuscitati. Questi guerrieri del passato devono ora lottare fra loro in una sfida all'ultimo sangue. Il vincitore sarà rispedito sulla Terra pochi secondi prima della sua morte permettendogli così di modificare il futuro, di sopravvivere e di ristabilire il giusto equlibrio fra il Bene e il Male. Un compito da niente.

LARCEN TYLER

Epoca 1920

La sua Storia
Siamo nei primi decenni del ventunesimo secolo: la convivenza con la criminalità cittadina ha, alla lunga, corrotto Larcen, assunto, ancora adolescente, da un potente boss della mafia locale, Mr. Taglialini. A differenza di Shadow Yamoto, Tyler non ha mai ucciso nessuno, utilizzando piuttosto le sue tecniche per scoraggiare gli attacchi avversari.

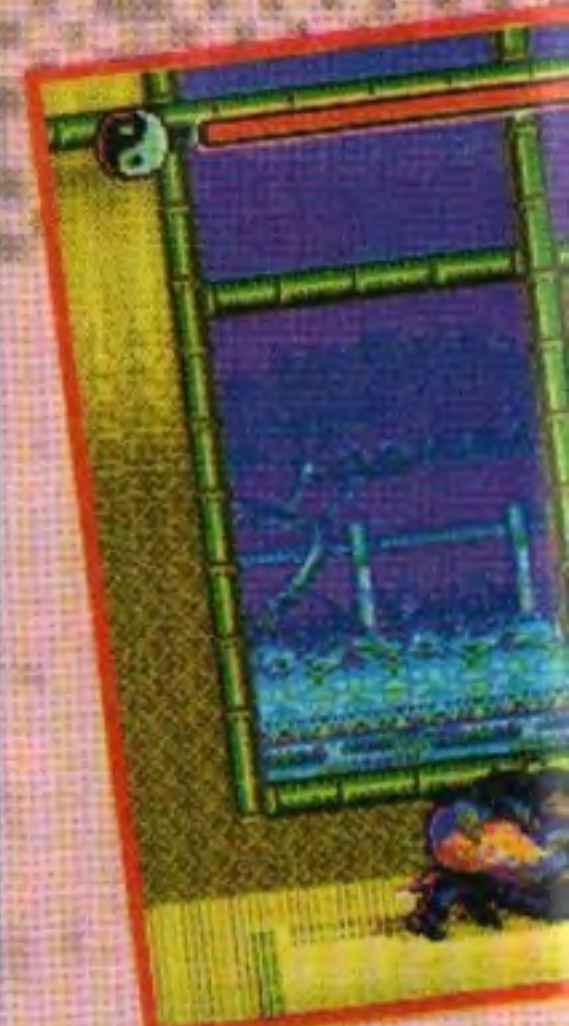
Ma l'ultima missione di Larcen gli è stata fatale: trasportando a sua insaputa un ordigno per distruggere un ospedale, è saltato in aria insieme a molti dei pazienti ricoverati, tra cui diversi bambini.

Come Combatte
La tecnica di combattimento di Larcen è sviluppata sul modello del Kung Fu e sul comportamento di un insetto, la mantide religiosa. L'ha appresa in un tempio Shao-Lin, ed oggi è in grado di effettuare attacchi poderosi. Nei combattimenti inoltre utilizza dei martelli rotanti, alla Thor, nonché degli uncini che intrappolano l'avversario al terreno. E' inoltre in grado di compiere dei balzi prodigiosi e di attaccare l'avversario dall'alto. Larcen può perfino respingere gli oggetti che i suoi nemici gli scagliano contro semplicemente aprendo di scatto il suo impermeabile poco prima di essere raggiunto dal colpo.

Mosse Speciali
Ceiling Crawl - Larcen si muove lungo il soffitto con delle specie di rampini e poi piomba sul povero avversario.
Ceiling Drop - Simile alla precedente solo che stavolta uso un uncino che lo fa assomigliare a Spiderman.
Air Sweep - Larcen salta indietro e scaglia il suo uncino contro il proprio avversario.

COMMENTO

Ayeaaah! Scusate l'esaltazione, ma di fronte a un simile beat 'em up non si può restare calmi. Ventiquattro megabit di potenza che danno la birra a qualsiasi altro titolo finora uscito su Megadraiv! La grafica e il sonoro sono spaziali (i fondali sono i migliori che abbia mai visto in vita mia, o quasi), i personaggi sono vari e ben distribuiti e la giocabilità è massiccia, specie nel modo a due giocatori (anche se potevano sprecarsi di più con le mosse speciali). Insomma gli ingredienti per tenervi incollati al video ci sono tutti: adesso sta a voi procurarvi la cartuccia e cercarvi un amico da sfidare: nel modo a 1 player infatti c'è la fregatura di dover ricominciare tutto da capo ogni volta che si muore. Negativo, ma personalmente ritengo ci si possa tranquillamente passare sopra.

Paolo

TRIDENT

Epoca 110 a.C.

La sua Storia

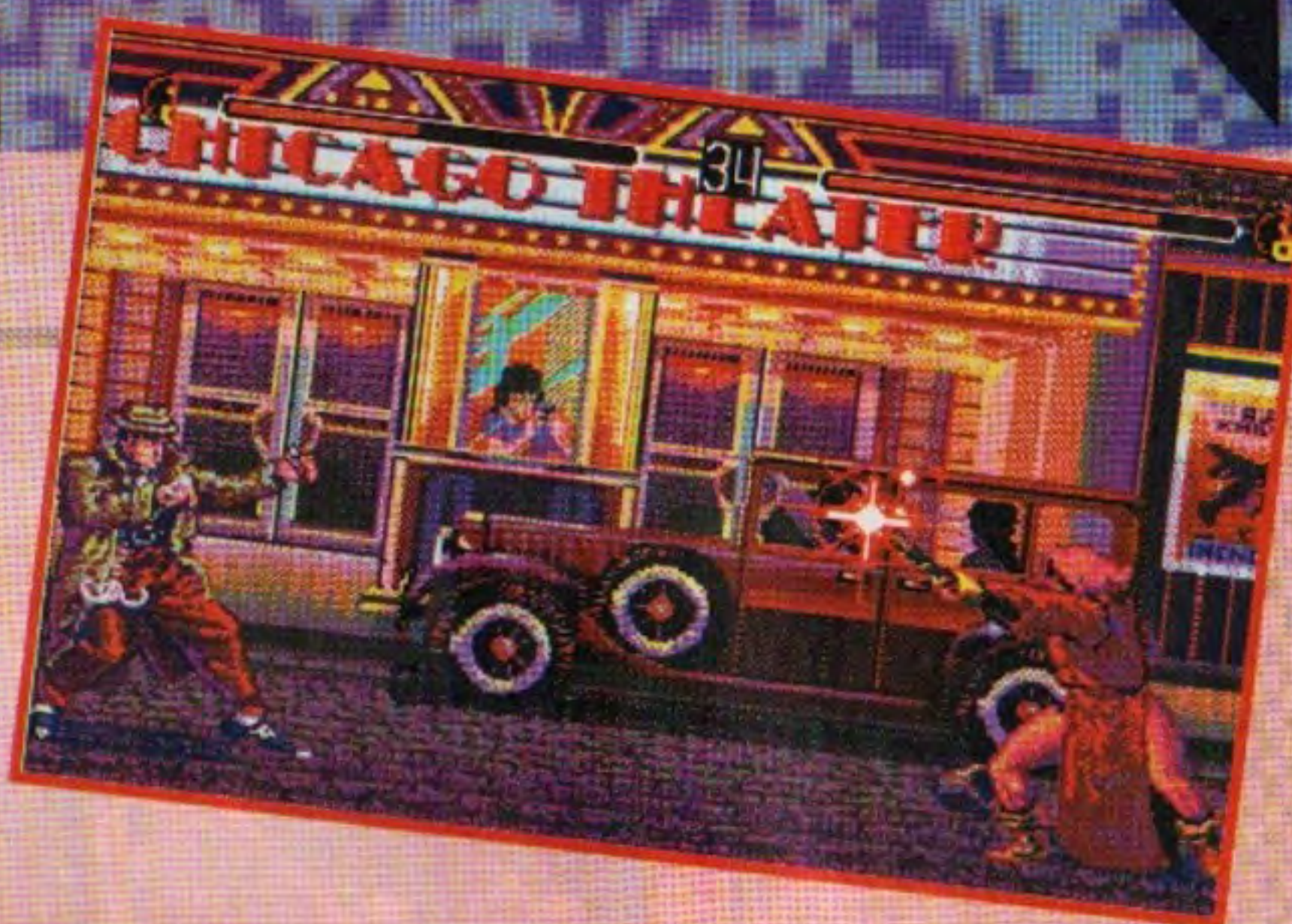
Trident era un gladiatore, anzi era il Campione di lotta della città di Atlantide, prima della scomparsa di quest'ultima. Per questo motivo doveva combattere contro i Romani per decidere quale cultura sarebbe dovuta rimanere sulla Terra e quale scomparire fra i flutti. Purtroppo per lui i Romani lo intrappolarono sotto una colonna di pietra uccidendolo e to-

gliendo così agli abitanti di Atlantide l'ultima speranza di sopravvivere.

Come Combatte

Niente di eccezionale. Si vedono chiaramente le sue tecniche ultradatate (2.000 anni sono un attimino tanti), ma occhio alle mosse speciali...

Mosse Speciali

Depth Charge - Circonda Trident con un campo blu e avvolge gli avversari in una specie di collante del medesimo colore.
Bio-Drain Field - Circonda Trident con un campo rosso e dimezza i danni subiti dagli attacchi dell'avversario.
Bio-Stun Field - Circonda Trident con un campo verde e stordisce gli avversari per qualche secondo.

È NATALE MA IO NON CI STO DENTRO

Le opzioni di **Eternal Champions** sono davvero numerose. Fra le più importanti segnaliamo la possibilità di combattere in un normale Torneo (dove sceglierete il vostro personaggio e lottate contro tutti gli 8 avversari prima di arrivare allo scontro con Eternal Champion in persona) o nella Battle Room dove potete scegliere anche fra una plethora di ostacoli e meccanismi come granate, laser, mine, raggi elettrificanti... Bello a vedersi, ma estremamente scomodo.

COMMENTO

Boh... Per essere bello è bello, ma ad essere proprio sinceri questo **Eternal Champions** non mi esalta più di tanto. 24 Megabit, un sacco di grafica, di sonoro, giocabilità mostruosa... A dare retta alla hype che circondava questo gioco sembrava che la Sega dovesse sfornare il suo più gran titolo di tutti i tempi, con un dispendio di energia da far paura e dei risultati fantascientifici.
Beh, a conti fatti non mi sembra un titolo mostruoso. Certo, tecnicamente è molto valido: la grafica è una figata (soprattutto i fondali con un sacco di parallasse e i colori scelti alla perfezione), il sonoro è ottimo e il coding ha le palle, ma la giocabilità... Le mosse non sono tantissime e anche quelle speciali, oltre a essere limitate di numero, sono poco originali. Mah, sarà per il fatto che non sono un grandissimo fan dei picchiaduro uno-contro-uno, sarà che questo genere di videogiochi CI HA ROTTO LE SCATOLE (non so se si è capito il concetto, ho usato un'espressione velata...), sarà che mi aspettavo qualcosa di sconvolgente, sarà quel che sarà, ma Eternal Champions mi sembra un titolo poco più che discreto. Speriamo che **Sonic 3** non sia un'altra gabbata del genere...

Simon

PIGIA CHE TI PASSA

In **Eternal Champions** non poteva certo mancare la possibilità di giocare con un joypad a sei tasti, aggeggio che voi tutti avrete certamente comprato per sollazzarvi a Street Fighter 2. In questo modo con i tasti X, Y e Z tirerete i pugni, mentre con l'A, il B e il C mollerete i calci. Ovviamente potete giocare anche con il normale joypad Megadrive (quello a banana, tanto per intenderci), ma è un casino multiplo, credeteci.

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 92
▲ Sprite massicci, fondali colorati, parallasse radicale... C'è proprio tutto

SONORO 90
▲ Niente di stratosferico, ma tutto lega perfettamente con l'ambientazione

LONGEVITÀ 82
▲ Il modo a due giocatori terrà desta l'attenzione dopo che avrete visto tutti i fondali
▼ Le mosse non sono numerosissime

GIOCABILITÀ 80
▲ Un bel picchiaduro uno-contro-uno...
▼ ...se si eccettua il fatto che bisogna ricominciare ogni volta da zero

GLOBALE 81
Un degno picchiaduro di chiara ispirazione "streetfighteriana": peccato che l'allievo non superi il maestro

MEGA
REVIEW

SONIC S

A i tempi in cui giochi come **Space Invaders** e **Pac-Man** erano ancora lungi dal fare la loro comparsa, la gente poteva recarsi nel bar sottocasa a godere delle gioie del flipper (o pinball, come dir si voglia). Una pallina di acciaio, rimbalzi frenetici, pochi punti che diventavano milioni e grandi e piccini si esaltavano per un pomeriggio intero. Ma quello che non sapete e che persino gli animali del bosco ne vanno matti. Nella Green Hill Zone, il flipper è uno dei passatempi più popolari. Ogni giorno, dopo la scuola, giovani scoiattoli, volpi e procioni si fiondano, con le tasche piene di anelli, alla Sala Giochi di Springyard, per giocare con i flipper più "caldi" del momento. Potete dunque immaginare il loro entusiasmo allorché, un giorno, gli è stato offerto un viaggio gratuito alla neo-sorta Pinball Island. E poi, flipper gratis per tutti. Oh, gioia! Oh, giubilo! Oh...oh, no: era tutta una trappola preparata da quel gran farabutto del Dottor Robotnik! Spinto dalla propria insana passione per i giovani animaletti pelosi, il gaglioffo ha attirato le povere bestioline nel suo rifugio vulcanico per trasformarle in piatti prelibati. C'è una sola speranza: Sonic The Hedgehog. Istruito nell'arte del flipper sin da quando la sua amichetta Tails rimase uccisa in un tragico incidente legato a un flipper, il prode porcospino parte alla ricerca dei suoi compari del bosco. E' giunto il momento dello Spinball!

SONIC COME SEI BONUS

Sonic Spinball non è neanche lontanamente somigliante alle precedenti due avventure del porcospino blu. Tanto per cominciare, non è un platform, bensì, com'è facile capire dal titolo, un flipper dedicato a Sonic. Ogni livello, ispirato a Springyard e Casino Night, due popolari aree di gioco contenute nei primi due **Sonic**, è reso come un enorme tavolo da flipper, con Sonic come pallina. Usando diversi gruppi di levette, Sonic può essere sbatacchiato lungo ciascun livello. Tuttavia, diversamente da quanto accadrebbe in un vero flipper, è effettivamente possibile determinare la direzione di Sonic spostandolo durante il "volo". In alcuni punti del gioco, poi, Sonic può addirittura correre, saltare e sfruttare la propria super-velocità per sfrecciare attraverso i tunnel.

• SI SA CHE LA PALLINA È ROTONDA •

Partendo dallo strato più basso dell'isola di Robotnik, ossia le caverne sotterranee, l'obiettivo del gioco è di arrivare in cima, nell'attico dove risiede il perfido professore. In totale ci sono quattro livelli, e ognuno di essi richiede che il nostro spinoso amico faccia la stessa cosa: raccogliere tutti gli Smeraldi del Caos e quindi sconfiggere il boss che lo attende in cima. Questo naturalmente è più facile a dirsi che a farsi; ogni Smeraldo infatti è protetto da vari sistemi di difesa, e Sonic non potrà accedere alla gemma se non avrà prima disattivato tali congegni. Nel livello uno, per esempio, Sonic deve togliere di mezzo i rifiuti tossici di Robotnik e schiudere un ponte ferroviario in modo da poter raggiungere lo Smeraldo a bordo del suo vagoncino minerario. Operazione faticosa, dato che l'unico mezzo a disposizione per fare tutto ciò è un paio di levette.

PINBALL

È LUI O NON È LUI?

Una delle caratteristiche più strane di **Spinball** è la grafica. E' probabile che i responsabili dei primi due Sonic non abbiano avuto niente a che fare con questo gioco, perché Sonic è stato completamente ridisegnato. Perché questo sia stato fatto, rimane un assoluto mistero tanto più che Sonic è diventato più brutto! E' sparita la figura snella e accattivante del porcospino, sostituita da un affare blu grasso e disegnato da far pietà. Inoltre il particolare suono della raccolta degli Anelli è cambiato. Stranamente però anche se il tutto risulta sgradevole all'inizio, dopo un po' di partite guadagna in simpatia e riesce a risultare in qualche modo accettabile.

COMMENTO

Niente male, questo **Spinball**! Sia i flipper che la Sonic-pallina si muovono e reagiscono alla perfezione. La giocabilità è di altissimo livello e i...livelli (scusate la ripetizione) offrono tanto divertimento. Sotto quest'ultimo aspetto, però, il gioco è poco, o per nulla, conveniente; quattro livelli per cento carte e passa equivale a un mezzo furto. Davvero un peccato, perché quel poco che c'è, è splendido. Se solo ci fosse di più...! Insomma, se cercate un buon videopinball, **Dragon's Fury** è, a mio parere, la scelta migliore, ma se siete già in possesso di questo titolo e desiderate un gioco di Sonic diverso dal solito, vale la pena dare un'occhiata a **Sonic Spinball**.

Fabio

STO ANDANDO IN TILT...

Anziché fare di ogni livello una progressione di quello precedente, i programmatori del gioco hanno preferito dare a ciascuno di essi un aspetto del tutto differente. Risultato: quattro livelli immensi e ingegnosamente concepiti. C'è veramente di che rimanere a bocca aperta. Ogni livello richiede, per essere superato, tattiche e capacità differenti, e passano secoli prima che ci si renda conto di cosa si debba fare per appropriarsi degli Smeraldi. Ma per quanto stupendi siano, quattro livelli non sono abbastanza. In effetti, sembra praticamente impossibile morire al primo e al terzo livello! E' solo quando si raggiunge il livello finale che il gioco si fa duro, ma a quel punto avrete ormai visto quasi tutto. **Dragon's Fury** non avrà tanti livelli quanti ne possiede **Sonic Spinball**, ma almeno è un gioco continuativo; in **Spinball**, invece, una volta che tutti gli smeraldi sono stati raccolti, non resta più nulla da fare.

COMMENTO

Per quanto mi riguarda, **Sonic Spinball** è una mezza truffa, almeno se lo si considera un pinball. Non è che sia un gioco terribile, ma è piuttosto breve, e da un gioco con Sonic come protagonista era lecito aspettarsi di più. Anche sotto l'aspetto tecnico, Sonic Spinball sembra il classico caso di un buon potenziale sprecato. Chiunque conosca il flipper di **Super Mario Bros** saprà che utilizza effetti sonori tratti di peso dai videogames della Nintendo. Tali effetti giovano immensamente all'atmosfera del gioco, ma nel caso di **Spinball**, persino il suono degli anelli è stato cambiato, per non parlare dello stesso Sonic! Ciò nonostante, Spinball è un videoflipper estremamente giocabile e pieno di idee nuove. Benché queste innovazioni siano le benvenute, non ci sono stage a sufficienza per tenervi a lungo incollati allo schermo, sicché é probabile che molte persone giungeranno al livello finale chiedendosi dove sia finito il resto del gioco.

Paolo

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
FLIPPER
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 92

▲ Grandiosa quella dei livelli...

▼ ...un po' meno quella dello sprite di Sonic

SONORO 90

▲ Bei motivetti ed effetti sonori in puro stile flipper: azzeccatissimo!

LONGEVITÀ 82

▼ Solo quattro livelli, e non ci vuole molto per vederli tutti

GIOCABILITÀ 92

▲ I comandi rispondono talmente bene da rendere il gioco istantaneamente giocabile e avvincente

GLOBALE 86

Un buon video-flipper con un protagonista d'eccezione

NON PUNTATE SUL PUNTEGGIO

Se vi aspettate una fedele trasposizione videoludica del flipper, sarete delusi. **Sonic Spinball**, infatti, non fa altro che utilizzare il tema del flipper come sfondo per le nuove avventure del porcospino blu. L'obiettivo dei veri flipper è sempre stato quello di accumulare camionate di punti facendo rimbalzare la pallina da un respingente all'altro o schiaffando la piccola sfera in aree bonus segrete. Ad ogni modo, **Spinball** non vi dà alcun incentivo per guadagnare punti. La sola cosa che importa è di oltrepassare ogni livello, e ciò viene attuato in modo alquanto lineare. Non c'è nessun respingente o buca adibito allo scopo di farvi accumulare trilioni di punti: Sonic Spinball è semplicemente un gioco di Sonic senza le piattaforme.

Mc DONALD TREASU

REVIEW

Roland McDonald è proprio un tipo strano. Tutto quello che fa è magico. Abita in una città magica, cammina in foreste magiche, passa le sue vacanze su isole magiche. Non c'è da meravigliarsi se un giorno, camminando in una foresta magica, ai piedi di un albero magico, trova un pezzo di carta che, magicamente, tra le sue mani si trasforma in un pezzo di una mappa del tesoro. Sfortunatamente si tratta solo di un quarto della mappa, ma il nostro amico ha già un'idea su dove andare a trovare gli altri pezzi (ho sempre odiato quelli che sanno sempre cosa fare). Eccovi allora ad impersonare Roland McDonald nella sua ricerca della mappa del tesoro perduto, per cui dovrete attraversare cinque livelli che potremmo definire... magici! Lo sviluppo di questo platform è stato affidato agli stessi programmatori di **Gunstar Heroes** e abbiamo detto tutto!. Io intanto vado a farmi un Big Mac con patatine formato extra large e due litri di milkshake alla fragola!

MAGICBURGER

Ronald può far sparire i suoi nemici prima che questi possano solo dire "guardate chi c'è!" e lo fa utilizzando le sue dita magiche. Questo potere è stato naturalmente sviluppato da Ronald durante la sua lunga carriera di simbolo umano degli hamburger.

ORARIO CONTINUATO

Durante le sue peregrinazioni Ronald si imbatterà in vari piccoli negozietti, dai quali non potrà però trarre benefici se non avrà guadagnato un po' di contanti. La cosa comunque non è troppo difficile: il denaro non cresce esattamente sugli alberi ma lo troverete spesso sospeso per aria in attesa di essere raccolto. Qui sotto vi elenchiamo gli articoli che potrete trovare dai rivenditori autorizzati:

Offerte Speciali: tra queste troviamo continue extra, vite extra e potenziamenti delle magie. A riempire gli scaffali troverete anche gioielli e gli anelli che danno loro potere.

Giochi: per 200 crediti Ronald potrà giocare una variante di **Columns**, con la differenza che i pezzi che scendono sono le varie icone che trovate in **Treasure Land**. Dopo aver allineato per tre volte tre icone identiche, beneficerete dell'effetto di quell'icona.

RE LAND ADVENTURE

◆ ORE PASTI ◆

L'energia di Ronald Mc-Donald è rappresentata da una serie di gioielli. Il tipo inizia con quattro di questi e racimolando contenitori di gioielli, può raggiungere un numero di otto. Ronald perde un gioiello ogni volta che viene in qualche modo colpito, ma può recuperare raccogliendo i gioielli. Un gioiello può anche venire guadagnato ogni due unità d'oro raccolte oppure ogni tre unità d'argento.

COMMENTO

All'inizio ho trovato la tenerosità di questo gioco alquanto nauseante, ma poi sono riuscito con un po' di ribrezzo ad andare avanti e gustarmi il gioco, semplicemente perché è ben programmato. Anche se **Treasure** non aggiunge nulla al genere, bisogna dire che contiene dei buoni effetti. La domanda però rimane: perché? Perché dei talenti della programmazione sono stati sprecati per un concetto di goco che non merita tanto talento? Innanzitutto il gioco è già facile di per se, e poi gli hanno pure un sistema di password! Il verdetto è inevitabile: bello e impattante ma solo per giovanissimi.

Paolo

COMMENTO

Bisogna ammettere che la figura di Roland non ha molto dell'eroe, comunque escludendo questo particolare posso dire che si tratta di un buon gioco. D'altronde gli sviluppatori sono gli stessi di **Gunstar Heroes**, e già questo è un biglietto da visita mica da ridere. Il protagonista è stato animato in modo molto fantasioso e originale e tutto lo schema di gioco dimostra una certa cura nella realizzazione. Il gioco è di per se piuttosto semplice, se si aggiunge poi che è presente la possibilità di inserire delle password, potete stare certi che lo finirete in poco tempo. Di certo è un gioco fatto bene, ma di giochi fatti bene ce ne sono a decine. Se non disponete poi di molti soldi da spendere in cartucce aspettate qualcosa che oltre che buono sia anche OTTIMO.

Marco

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 90
▲ Tutta la grafica, e i fondali in special modo, è ottimanente disegnata e colorata

SONORO 85
▲ Buoni gli effetti sonori...
▼ ... ma la musichetta di accompagnamento è un po' banale

LONGEVITÀ 84
▲ Ci sono diverse cose da fare in tutti i livelli
▼ Trooooppo facile!!!

GIOCABILITÀ 66
▲ Il gioco è subito coinvolgente e divertente
▼ Si tratta sempre del solito platform

GLOBALE 80
▲ Un giochino divertente che, evidentemente, è indirizzato alla parte più giovane dei possessori di Megadrive

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

NEWEL:

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI.

TUTTE LE NOVITA'.

OFFERTE SPECIALI

ULTIME NOVITÀ PER MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
DRAGON REVENGE	L. 119.000
ETERNAL CHAMP. - FIGHTING 24 Mb	L. 169.000
HOME ALONE 2	L. 109.000
PINK PANTER	L. 119.000
RACE DRIVING	L. 109.000
ROLLING THUNDER 3	L. 119.000
SOLDIER OF FORTUNE - CHAOS EN.	L. 149.000
TECMO NBA BASKETBALL	L. 139.000
VIRTUAL SPINBALL	L. 109.000
Interfaccia 4 gicat. per FIFA SOCCER	Telefonare

RIPROPOSTE MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
ALISIA DRAGON	L. 69.000
BALL JACK	L. 39.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DARK CASTLE	L. 39.000
DEVIL LION & THE LION	L. 39.000
FANTASTIC NAVIGATION	L. 29.000
FATAL REWIND	L. 39.000
KING COLOSSUS	L. 29.000
NHL HOCKEY	L. 49.000
RISKY WOOD	L. 49.000
ROAD RUSH	L. 49.000
TAKE THE TRAIN	L. 39.000

DISPONIBILE PELE' SOCCER

GAME GEAR

CONSOLE SEGA GAME GEAR ***TEL.***

ACCESSORI PER GAME GEAR

Articolo	Prezzo
Alimentatore AC/DC 220V originale	L. 25.000
Big Windows II (super lente)	L. 29.000
Power Pack battery pack per GG	L. 68.000
Game Gear Action Replay	L. 88.000

Big Windows II: Oltre ad ingrandire lo schermo ne consente l'utilizzo al sole grazie alle pareti laterali che proteggono dalla luce.

TITOLI GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AERIAL ASSAULT	L. 29.000
ALESTE II	L. 39.000
ALIEN 3	L. 49.000
ARCH RIVAL BASKET	L. 65.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000
CHAKAN FIGHTING	L. 58.000
CHESSMASTER - SCACCHI	L. 49.000
CHUCK ROCK II	L. 78.000
COOL SPOT	L. 75.000
CRASH DUMMIES	L. 68.000
DESERT STRIKE	L. 78.000
DOUBLE DRAGON	Telefonare
DRACULA	L. 69.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 75.000
EVANDER HOLYFIELD BOXE	L. 48.000
FANTASTIC DAZZY	Telefonare
GEORGE FOREMAN BOXE	L. 48.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 45.000
HOOK	L. 68.000
INDIANA JONES	L. 48.000
JAMES POND II	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 65.000
LAND OF ILLUSION	L. 69.000
LEADERBOARD GOLF	L. 49.000
LEMMINGS	L. 65.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 48.000
MICKEY MOUSE	L. 48.000
MICROMACHINE	L. 68.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
OUT RUN EUROPA	L. 49.000
PAPER BOY 2	L. 59.000
PGA TOUR GOLF	L. 78.000
PREDATOR TWO	L. 59.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
SHINOBY 2	L. 49.000
SONIC 3	Telefonare
SONIC I	L. 39.000
SONIC II	L. 49.000
SMASH TV	L. 29.000
SPACE HARRIER	L. 38.000
SPACE INVADERS	L. 39.000
SPIDERMAN	L. 48.000
STAR WARS	L. 75.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 55.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE II	L. 65.000
STRIDER II	L. 75.000
SUPERMAN	L. 48.000
SUPER MONACO GP II -SENNA-	L. 38.000
SUPER SMASH TV	L. 29.000
TALE SPIN	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 75.000
THE OTTIFANTS	L. 68.000
TOM AND JERRY	L. 65.000
ULTIMATE SOCCER	L. 68.000
W.C. SOCCER	L. 59.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 38.000
WINTER OLIMPICS	L. 78.000
WWF WRESTLER MANIA 2	L. 75.000

DISPONIBILI SENSIBLE SOCCER E DONALD DUCK PAPERINO!

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

OFFERTE del MESE

"MEGADRIVE TOP 20"

FIFA INT. SOCCER	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREETFIGHTER II	TELEF.
ALADDIN	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 75.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
MAC DONALD LAND	L. 69.000
HUMANS	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
DRACULA	L. 119.000
COOL SPOT	L. 89.000
AGASSI TENNIS	L. 69.000
POWER CHALL. GOLF	L. 69.000
AIR BATTLE G-LOC	L. 39.000
TAZMANIA	L. 49.000

007 JAMES BOND	L. 49.000
ABRAMS BATTLE TANK	L. 99.000
ADDAMS FAMILY	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
ALIEN III	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 39.000
ALISIA DRAGON	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 29.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
AQUATIC GAME	L. 49.000
ART ALIVE	L. 29.000
ASTERIX	L. 109.000
BAD O MAN	L. 39.000
BALL JACK	L. 39.000
BATTLETOADS	L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL	L. 115.000
BLADES OF VENGEANZE	DISPONIBILE
BLASTER MASTER 2	L. 49.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BOB	L. 95.000
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L. 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
CLIFFHANGER	TELEFONARE
COSMIC SPACE HEAD	L. 109.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DAHNA	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 49.000
DARWIN 4091	L. 29.000
DASHING DESPERADOS	L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL	L. 49.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 105.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DEVIL KING & THE LION	L. 39.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 79.000
DRAXUS	L. 39.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 49.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 139.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
FAERY TALE	L. 49.000
FANTASTIC DIZZY	L. 109.000
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 39.000
FERRARI GP 1	L. 69.000
FLASHBACK	L. 129.000
FLINSTONE	L. 79.000
FORMULA 1	TELEFONARE
GADGET TWINS	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GRANADA	L. 29.000
GUNSTAR HEROES	L. 89.000
HAUTING	L. 109.000
HOOK	L. 109.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES POND II	L. 49.000
JAMES POND III	DISPONIBILE
JEWEL MASTER	L. 39.000
JIMA	L. 29.000
JOHN MADDEN 94	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
JORDAN Vs BIRD	L. 29.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
KICK BOXING	L. 59.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING SALMON	L. 99.000
LA BELLA E LA BESTIA - azione -	L. 119.000
LA BELLA E LA BESTIA - avventura -	L. 119.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LEADER BOARD GOLF	L. 59.000
LEMMINGS	L. 59.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
LOTUS 2	DISPONIBILE
MUHAMM. ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MERCS II	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
MONOPOLI	L. 89.000
MOONWALKER	L. 49.000
MORTAL COMBAT	L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR BASKET	L. 79.000
NHL 94 HOCKEY	L. 119.000
NIGHTMARE SIMPSONS	L. 109.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OTTIFANT	L. 99.000
OTTIFANT CARTOON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
PAPERBOY	L. 49.000
PELÈ SOCCER	TELEFONARE
POWER MONGER	L. 59.000

ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

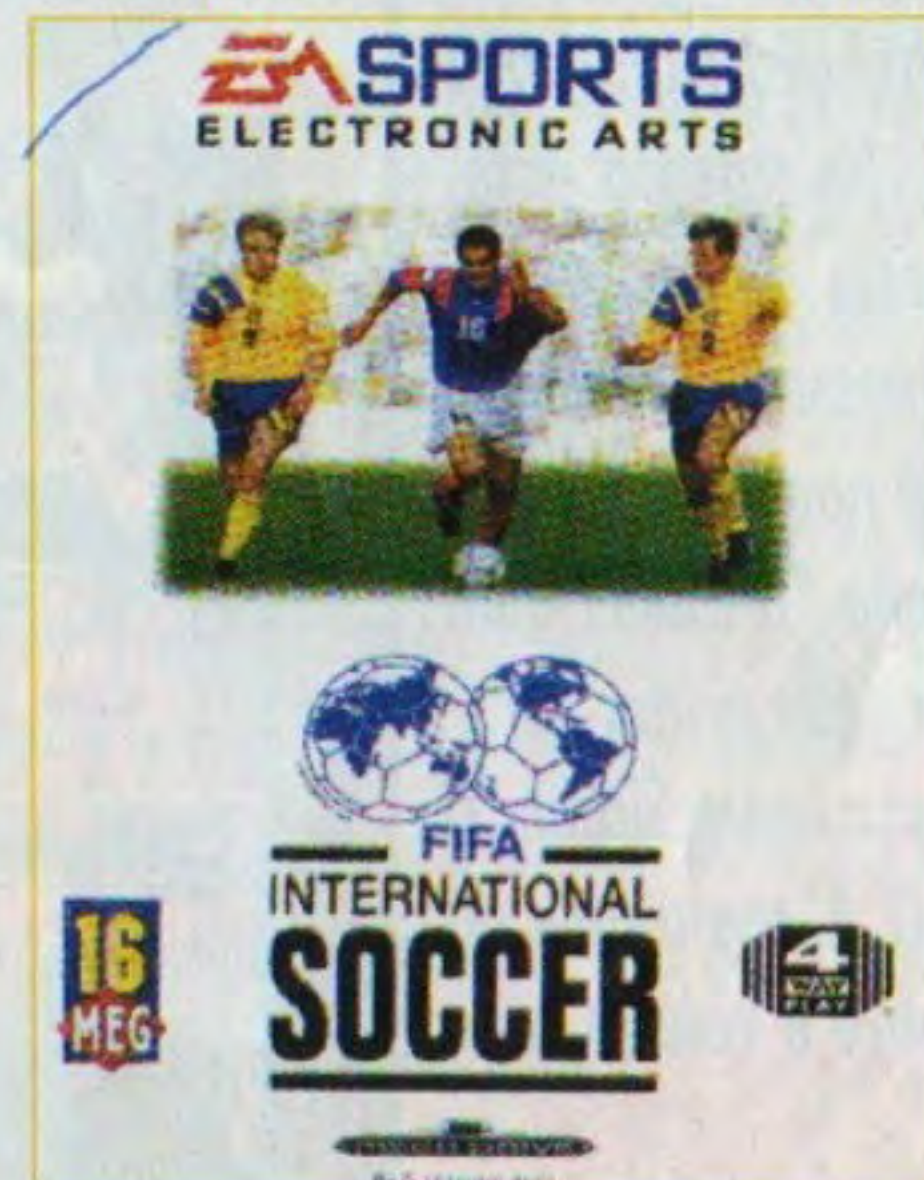
IL RIVOLUZIONARIO COPRI CONSOLE APPOSITAMENTE STUDIATO PER PROTEGGERE LA TUA MACCHINA DA POLVERE, LIQUIDI, ECC. EVITERETE GUASTI COSTOSI. RICORDA KLASH PUOI AVERLO SOLO DA NEWEL.

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

PUGGYS	L. 109.000
RAMPART	L. 69.000
RANGER X	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
REN & STIMPY	L. 109.500
ROAD RUSH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPEED BALL II	L. 55.000
SPIDERMAN & X-MAN	L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III	L. 89.000
STARFLIGHT	L. 69.000
STORMLORD	L. 29.000
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHALLENGER	L. 69.000
SUPER AIR WOLF	L. 69.000
SUPER CHASE HQ	L. 59.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 29.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER SMASH TV	L. 39.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 59.000
SWORD OF VERMILION	L. 69.000
TAKE THE A-TRAIN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 59.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL	TELEFONARE
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 59.000
THUNDER FORCE II	L. 39.000
THUNDER FORCE IV	L. 59.000
THUNDER FORCE IV PAL	L. 69.000
TOE JAM & EARL	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TWINKY TALE	L. 49.000
TYRANTS	L. 69.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WINTER OLIMPICS '94	TELEFONARE
WIZ'N'LIZ	L. 109.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WOLF CHILD	L. 109.000
WORLD CUP SOCCER	L. 45.000
WORLD OF ILLUSION	L. 59.000
WRESTLE WAR	L. 29.000
WWF ROYAL RUMBLE	TELEFONARE
X-MAN	L. 99.000
XRD	L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR	L. 109.000

OFFERTA SPECIALE

DISPONIBILE ORA !

DISPONIBILE ORA !

OFFERTA SPECIALE

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

WWF ROYA

REVIEW

Per il piacere di grandi e piccini i protagonisti della World Wrestling Federation indossano di nuovo i loro costumi e ritornano sugli schermi del Megadrive. Più grandi, più veloci, con nuove mosse e in nuove sfide questi uomini in calzamaglia se le danno di santa ragione all'annuario "Royal Rumble" o rissa reale dove l'unica cosa che importa è rimanere per ultimi sul ring eliminando gli avversari con le buone o (preferibilmente) con le cattive.

Rispetto alla prima versione fanno la loro comparsa nuovi lottatori (anche nella realtà questi ultimi spuntano come funghi); possiamo allora riconoscere il misterioso Papa Shango e il Narcisista il cui nome dice tutto sul personaggio. Ogni lottatore ha la sua mossa segreta per assestare il colpo di grazia al malcapitato rivale ma adesso fuori i secondi e sotto a chi tocca...

◆ DISTRUZIONE TOTALE ◆

Naturalmente lo scopo del gioco è di avere la meglio sull'avversario ma ci sono diversi modi per farlo: nell'incontro singolo bisogna "semplicemente" schienarlo per un conto di tre. Nella rissa invece quello che conta è combattere fino alla morte perché non c'è il conteggio dell'arbitro e per vincere bisogna gettare l'avversario fuori dal ring o dargliele di santa ragione fino a farlo stramazzare al suolo esausto.

THE UNDERTAKER

From: Death Valley
Weight: 328 pounds
Height: 6' 10"
Special Move: Tombstone

PLAYER 1, CHOOSE A WRESTLER

Si ringrazia Console Generation per la cartuccia

COMMENTO

Quando ho giocato la prima volta a ***WWF****, dopo essermi districato tra la miriade d'opzioni, ho trovato notevoli migliorie rispetto al suo predecessore: ci sono più lottatori, più mosse, grafica migliore e più modi di giocare. Tuttavia non tutte le mosse sono facili da eseguire e con quelle "fattibili" è un gioco da ragazzi battere il computer (alla prima partita in coppia, pur avendo un compagno come Simon, ci siamo effigiati del titolo di campioni). E' comunque divertente da giocare l'uno contro l'altro e vale la pena di dargli un'occhiata.*

Alex

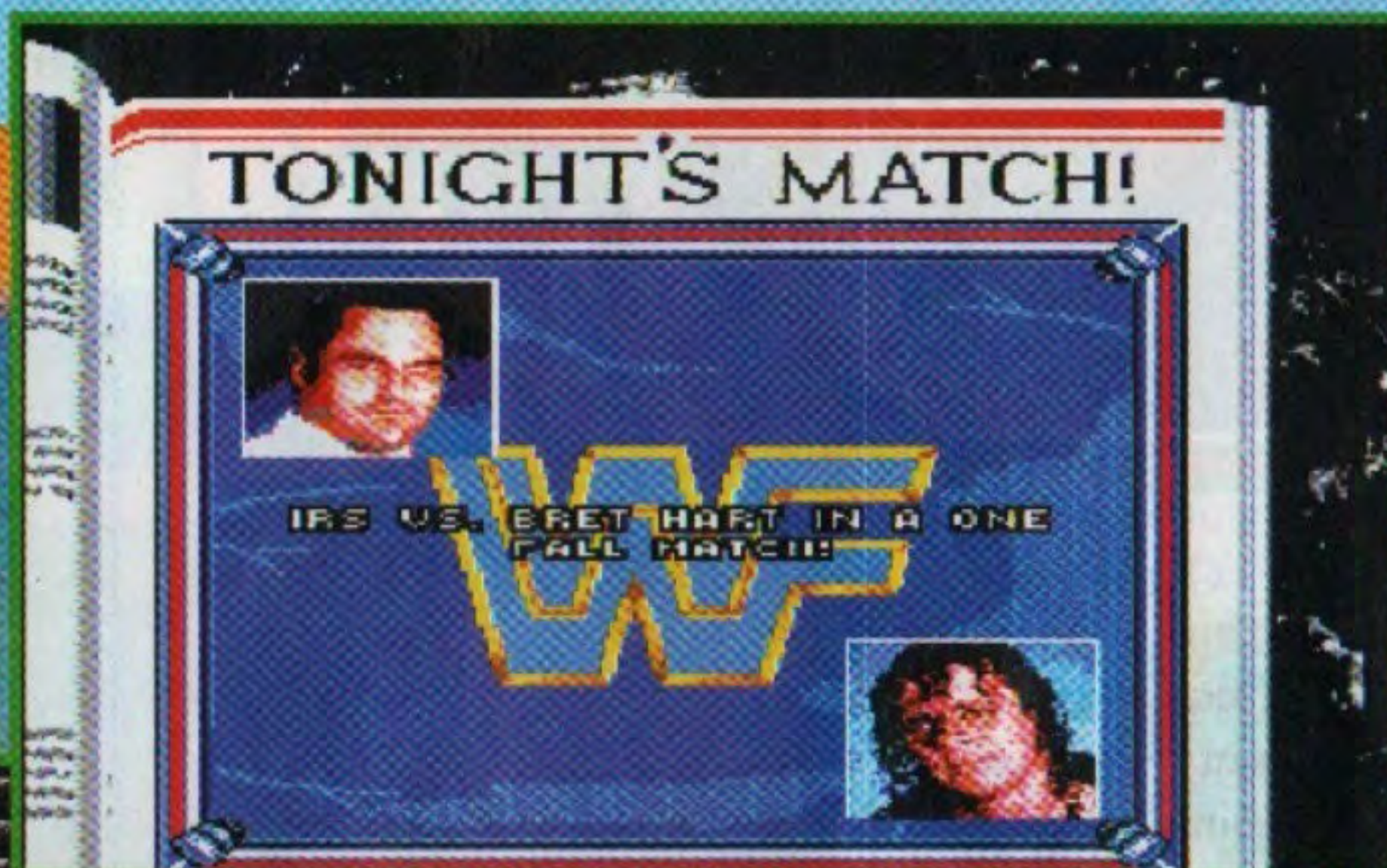
◆ LA LEGGE DEL RING ◆

Se pensate sia stupido e dannoso per la vostra salute combattere correttamente non preoccupatevi; potete sempre colpire l'arbitro dopo esservi lanciati sulle corde per fare un esempio mentre, negli incontri di coppia, tutto è permesso. Il vostro compagno vi aiuterà in svariate situazioni: a volte, quando vi troverete sotto una tonnellata di muscoli e avete problemi di respirazione entrerà nel ring e ve lo toglierà di dosso. Inoltre se riuscite a portare un avversario nell'angolo a voi favorevole, il vostro socio lo terrà fermo per un paio di secondi; infine vi consiglio di uscire dal ring dalla parte del vostro partner per combattere "lealmente" in due contro uno. Ah dimenticavo: potete anche prendere la sedia fuori dal ring e misurarne la consistenza sulla testa di chi vi sta di fronte. Dolore...

L RUMBLE

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM
GENERE
SPORT
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1-2

FUORI I SECONDI

Ogni personaggio ha la sua mossa speciale; questa provoca seri danni al lottatore avversario (si abbassa la barra di energia), ma può essere usata solo dopo che quest'ultima è scesa sotto il 50 per cento. A questo punto scaricategli addosso una serie ripetuta di calci e pugni alla Kenshiro fino a farlo barcollare come un vecchio ubriacone: è il momento di chiudere l'incontro!

COMMENTO

Le immagini sullo schermo lasciano solo intravedere quanto entusiasmo provochi la Royal Rumble oltreoceano: rispetto alla prima versione qui ci sono parecchi miglioramenti, non ultimo l'inclusione delle mosse speciali per ogni personaggio. Non voglio farla lunga: vi dico solo che in questa cartuccia si può trovare tutto quello che uno avrebbe sempre desiderato avere dalla WWF e non ha mai osato chiedere (a parte il commento del mitico Dan). Difficile da paragonare a un altro picchiaduro come **Street Fighter 2**, *ma è pur sempre una divertente alternativa.*

Simon

GRAFICA 89

▲ Sprites grossi e nitidi, sfondo dettagliato e buona animazione specialmente per le mosse speciali
▼ Alcuni personaggi non sono ben dettagliati come altri

SONORO 84

▲ Ogni lottatore ha la musichetta che lo contraddistingue
▼ Pochi rumori durante l'incontro.

GIOCABILITÀ 88

▲ Possibilità di scegliere il livello di gioco nel Royal Rumble
▼ Molto facile giocando da soli

LONGEVITÀ 80

▲ Varie competizioni in cui partecipare e 12 diversi personaggi
▼ Una volta terminato non ci sono più stimoli a giocare da soli

GLOBALE 85

Molto meglio rispetto al precedente ma troppo facile da giocare contro il computer

SPIDERMAN VS

Pura ragnatela vergine 100%

La ragnatela di Spiderman è un'arma efficacissima visto che Spidey può creare praticamente qualsiasi struttura voglia semplicemente sparando un po' qua e un po' là, almeno nei fumetti. Ecco cosa possiamo farci nel gioco:

Liana - Utilissima per attraversare grossi distanze in breve tempo.

Rete - Per imprigionare temporaneamente i cattivoni.

Scudo - Praticamente invulnerabile per qualche secondo prezioso.

Gabbia - Una versione più resistente della Rete.

Questa volta il re del crimine Kingpin è andato veramente oltre! Ha organizzato uno dei suoi più crudeli e perfidi piani, con tre obiettivi principali: distruggere New York, impadronirsi del mondo intero e sconfiggere l'irriducibile Spiderman una volta per tutte.

Così; dopo aver salvato una vecchia nonnina, Spidey torna a casa stremato da un giorno di sali-scendi con la sua rete e scopre Kingpin mentre lancia un messaggio televisivo: una trasmissione che dipinge Spidey come un criminale! Ma c'è di più, Kingpin rivela di aver nascosto una bomba talmente potente da poter distruggere l'intera Manahattan! E inoltre afferma che il responsabile è proprio Spidey e offre un'enorme somma per la sua cattura.
Giusto il tempo per un bacio alla sua adorata moglie Mary Jane e Spidey parte a notte inoltrata. Il suo scopo: porre fine ai malvagi piani di Kingpin, ad ogni costo.
Prima però di affrontare qualche avversario criminale, Spidey deve scegliere dove andare: a questo scopo nella versione CD del gioco potete trovare una mappa dettagliata di New York. Ci sono tutti i monumenti e i posti famosi di N.Y., a parte la Statua della Libertà. Nei modi Easy e Normal, la posizione dei super-malvagi è evidenziata mentre nel modo Nightmare ve la dovrete cavare completamente da soli!

COMMENTO

I tie-in Sega dei personaggi Marvel cercano sempre di catturare e di riproporre il feeling dei fumetti omonimi. Peccato che stavolta qualche pecca salti fuori: non è possibile che il nostro Spidey perda camionate di energia al solo contato con topi e pipistrelli! A parte questo, ci troviamo di fronte a un gran platform, un po' facile forse se avete giocato con la versione su cartuccia, ma con un bel po' di varietà e un sacco di livelli. La musica purtroppo è quanto di più triste ci possa essere: Mr Big ha contribuito con una canzone Rock e, se vogliamo proprio essere sinceri, si capisce la scarsità del gruppo americano sin dalle prime note. Le musiche Sega sono nettamente superiori e oltretutto non hanno dei testi schifosi come nel caso dei Mr Big! Vabbè, tornando al gioco, nota di merito per la grafica e per la giocabilità iperveloce (più della versione MD). Anche la longevità non è male visto che i nemici cambiano posizione in ogni partita. In definitiva, un buon gioco, non fantasmagorico, ma che merita comunque un'occhiata.

Simon

THE KINGPIN

COMMENTO

Spider-Man vs Kingpin su Megadrive è ancora oggi uno dei migliori platform disponibili sul mercato, nonostante l'età. La versione CD è espansa e riarrangiata in tutti i livelli, con un miglioramento della giocabilità come risultato. I giocatori ora possono controllare meglio Spiderman e sfruttare le sue nuove abilità. Certo, è abbastanza imbarazzante vedere un supereroe in crisi per qualche pipistrellino o creaturina simile, ma si sa, nei videogiochi tutto è lecito... Mi dispiace solo per l'accompagnamento musicale: sembra proprio che tutti i giochi per CD debbano avere come colonna sonora un'orribile musica rock con tanto di schitarrate selvagge "irreali". Peccato, perché **Spiderman CD** è un platform davvero eccellente, presentato in maniera egregia e realizzato con tutti i crismi. Niente male, Sega.

Sandaz

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
UFFICIALE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 84

▲ Bellissimi gli sprite di Spidey e dei super-malvagi
▼ Ci sono fondali bellissimi e altri davvero poveri

SONORO 83

▲ Belle le musiche presenti anche sulla versione MD...
▼ ...ma la colonna sonora su CD è orrenda

LONGEVITÀ 80

▲ Davvero tosto da completare nel mondo Nightmare
▼ Facile nel mondo Easy e Normal

GIOCABILITÀ 90

▲ Molto più giocabile, più veloce e più facile della versione su cartuccia

GLOBALE 83

Un grande miglioramento dalla versione su cartuccia, con più livelli e varietà di gioco. Probabilmente un tantino troppo facile

Superfetenti

In questo gioco potete trovare tutti i più celebri nemici dell'Uomo Ragno: il Doctor Octopus, Sandman, Lizard, Hobgoblin, Electro, Mysterio, Vulture e, naturalmente, il malefico Venom. Sono tanti, ma dovrete farli fuori tutti se volete arrivare allo scontro finale con Kingpin!

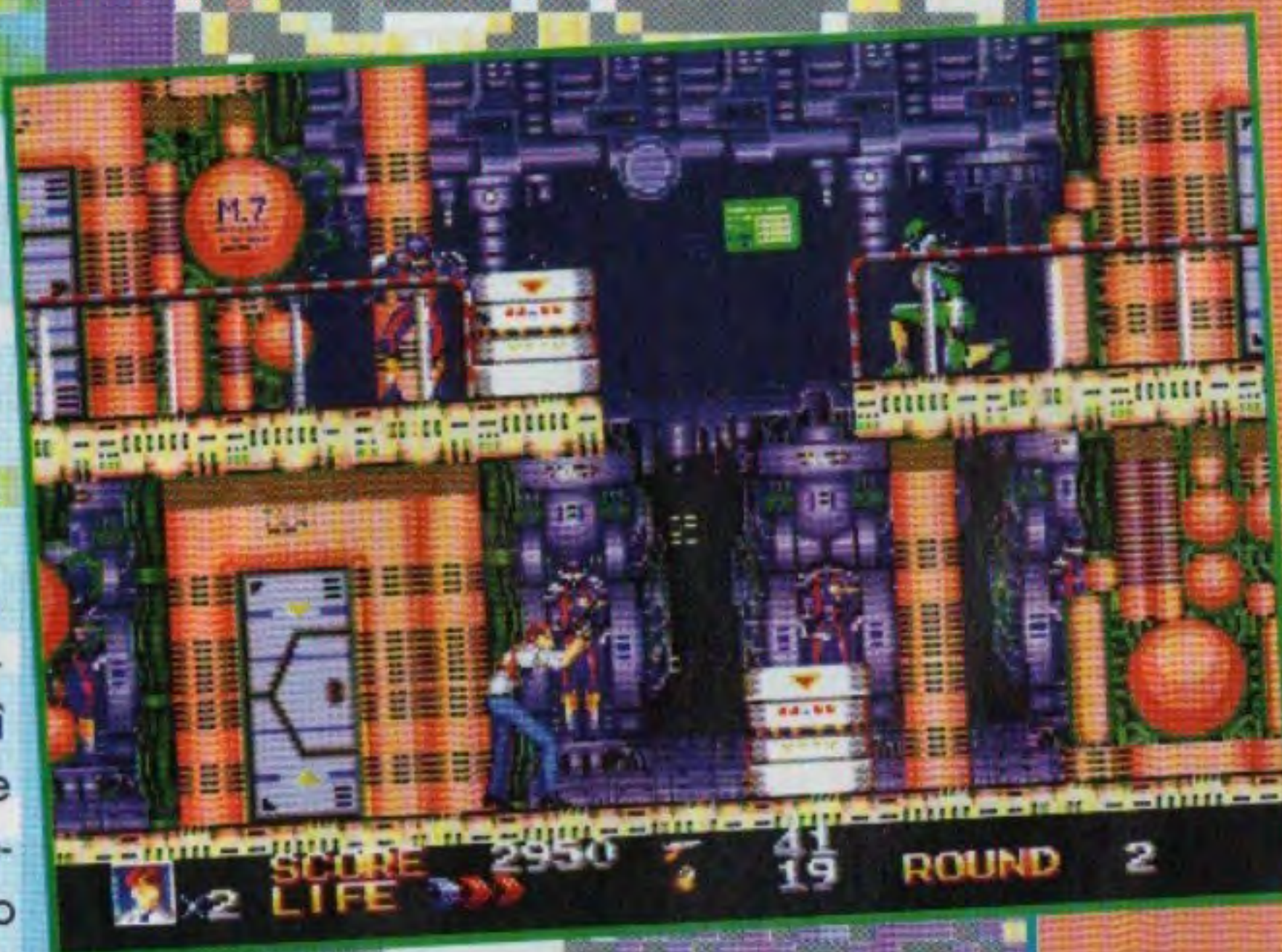
ROLLING T

REVIEW

Generalmente le gesta legate agli agenti segreti di tutto il mondo e ai vari 007 offrono spunti non indifferenti per creare giochi d'azione di buona varietà e multievento di discreto spessore. Così è stato per i vari James Bond apparsi in sala giochi e così è anche per l'ennesimo gioco d'azione a scorrimento orizzontale su Megadrive. Oltre a compiere il solito massacro di agenti nemici, a depredare gli schedari di ogni sorta di informazione e a localizzare ed eliminare determinati bersagli, questa volta ci si trova anche a dover correre in moto o a praticare un curioso sci nautico accompagnati da rassicuranti ed avvenenti figuri armati di fucili a canne mozze. Non a caso un buon agente segreto deve essere anche un grande sportivo e amare i rapporti interpersonali e lo scambio di opinioni...

SI RINGRAZIA:
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

MEGLIO SOLI CHE MAL ACCOMPAGNATI

L'aspetto di questa nuova conversione legata a **Rolling Thunder** che balza subito agli occhi è sicuramente l'impossibilità di usare simultaneamente due personaggi. La precedente versione era infatti contraddistinta, oltre che dal solito agente segreto, anche da una bella, abile ed esperta figura femminile (e se questo vuol dire essere male accompagnati...) la quale possedeva tutte le peculiarità della controparte maschile. Lo schema di gioco è rimasto quasi totalmente inalterato, con tutte le sezioni che scorrono orizzontalmente in cui è possibile blastare su due piani diversi. Queste sono in alcuni casi intervallate da stage in cui prendere il controllo di un mezzo (nella fattispecie una moto o uno scooter da mare) con cui muoversi attraverso schermate a scorrimento orizzontale che posseggono un'animazione piuttosto fluida e veloce, ma caratterizzate da un unico piano di gioco e in cui oltre a tenere il controllo del mezzo in questione, è necessario sbaragliare in fretta qualsiasi agente invada lo schermo, prima che un fottio di moto vi costringa a limitare drasticamente i movimenti del vostro mezzo. Questo sì che è un esempio di cattiva compagnia.

COMMENTO

Di solito giochi come questo **Rolling Thunder 3** mi attraggono parecchio anche se non possiedono qualità tecnica superiore alla norma. Ne è una prova il fatto che quest'ultima parte della saga dedicata all'agente segreto più famoso del Megadrive mi ha impressionato decisamente meno rispetto alla sua precedente controparte e ciò nonostante quest'ultimo gioco vanti fondali graficamente meglio realizzati ed eventi decisamente più vari. Non voglio asserire che **Rolling Thunder 3** costituisca un brutto esempio di gioco d'azione a scorrimento orizzontale ma nonostante le folli corse in moto sullo sfondo di un meraviglioso Canyon al tramonto oppure i duelli a bordo degli acquaspeed sulle onde marine, non introduce certo elementi sufficienti a motivarne particolarmente l'acquisto. La precedente versione, oltre ad avere la grande peculiarità di poter essere giocata in due simultaneamente (aggiungendovi lo sprite di una graziosa compagna dell'indomito agente segreto) vantava di un buon grado di azione e giocabilità che nulla avevano da invidiare alla presente conversione. Ciò che sento più giusto fare è sconsigliarlo a chi già possiede la seconda parte e, negli altri casi, cercare di visionare entrambe i prodotti giudicandoli non solo in base all'aspetto esteriore. Quest'ultima parte della saga si dimostra senza dubbio tecnicamente valida però, come ormai risaputo, un bel gioco non è costituito solo da tecnica ma comprende anche qual qualcosa di intangibile che, purtroppo, questa nuova versione di **Rolling Thunder** non annovera.

HUNDER 3

ROLLING THUNDER O ROLLING STONES?

Ovvero: meglio possedere un arsenale di armi speciali di tutto rispetto o uscire di casa armati di mani e una piccola colt? Si, perché non è detto che scegliendo una delle armi speciali proposte ad inizio gioco vi troviate avvantaggiati potendo blstare come matti. Alcune armi speciali trovano miglior impiego in certi livelli piuttosto che in altri soprattutto in considerazione dei diversi nemici di fine schermo che ci si trova ad affrontare e delle loro rispettive caratteristiche. All'inizio di ogni livello è possibile selezionare un'arma speciale differente a seconda dell'utilizzo che se ne intende fare e, durante l'azione, è possibile utilizzarla a piacimento incrementando le munizioni semplicemente penetrando in stanze la cui porta d'accesso è contraddistinta dalla lettera "S". Tuttavia scegliendo all'inizio di non usare l'arma speciale le stanze adibite al rifornimento di munizioni elargiranno una ricarica di energia per cui occorre vagliare bene cosa è meglio per ogni singolo livello. Nel caso in cui non si possiedano armi speciali o non si abbiano più munizioni da usare è possibile blastare gli avversari tramite l'ausilio del fido coltello a lama larga (Rambo docet) che in molti casi può dimostrarsi una vera mano santa. Ciò non significa comunque che le azioni dell'agente segreto debbano necessariamente ridursi a ricaricare la colt o a prendere a coltellate i passanti. In determinate locazioni esiste infatti la non indifferente possibilità di munirsi di armi speciali di diverso genere indipendentemente dalla scelta effettuata ad inizio livello. Le armi speciali acquisite durante lo svolgimento dell' azione, oltre a possedere la solita quantità limitata di munizioni, non possono essere ricaricate ed il loro utilizzo si limita quindi all'unico caricatore acquisito con l'arma stessa. A questo punto vi starete chiedendo cosa c'entra il titolo del box con le informazioni sopraelencate. Ma come, è chiarissimo: assolutamente niente!

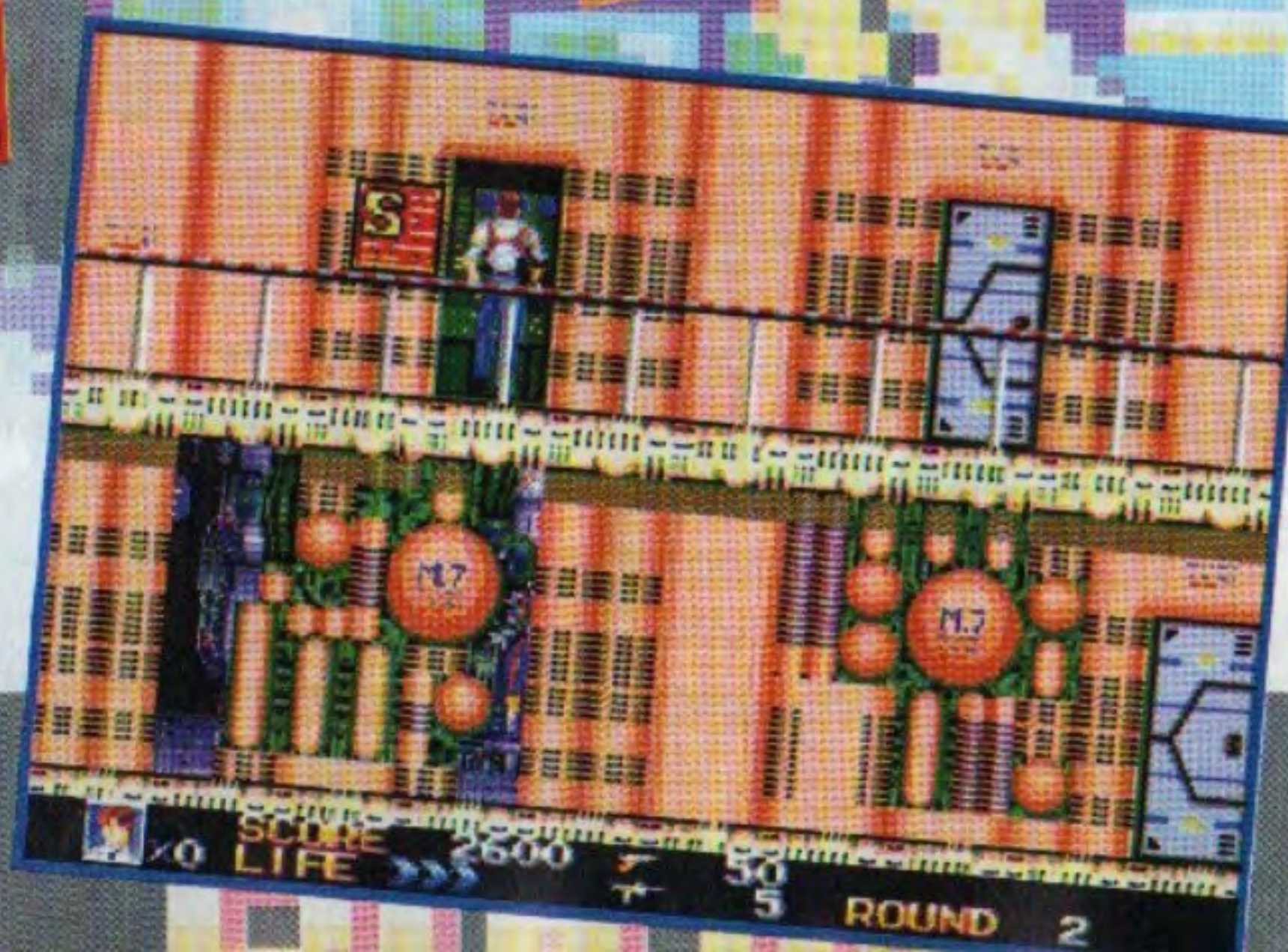
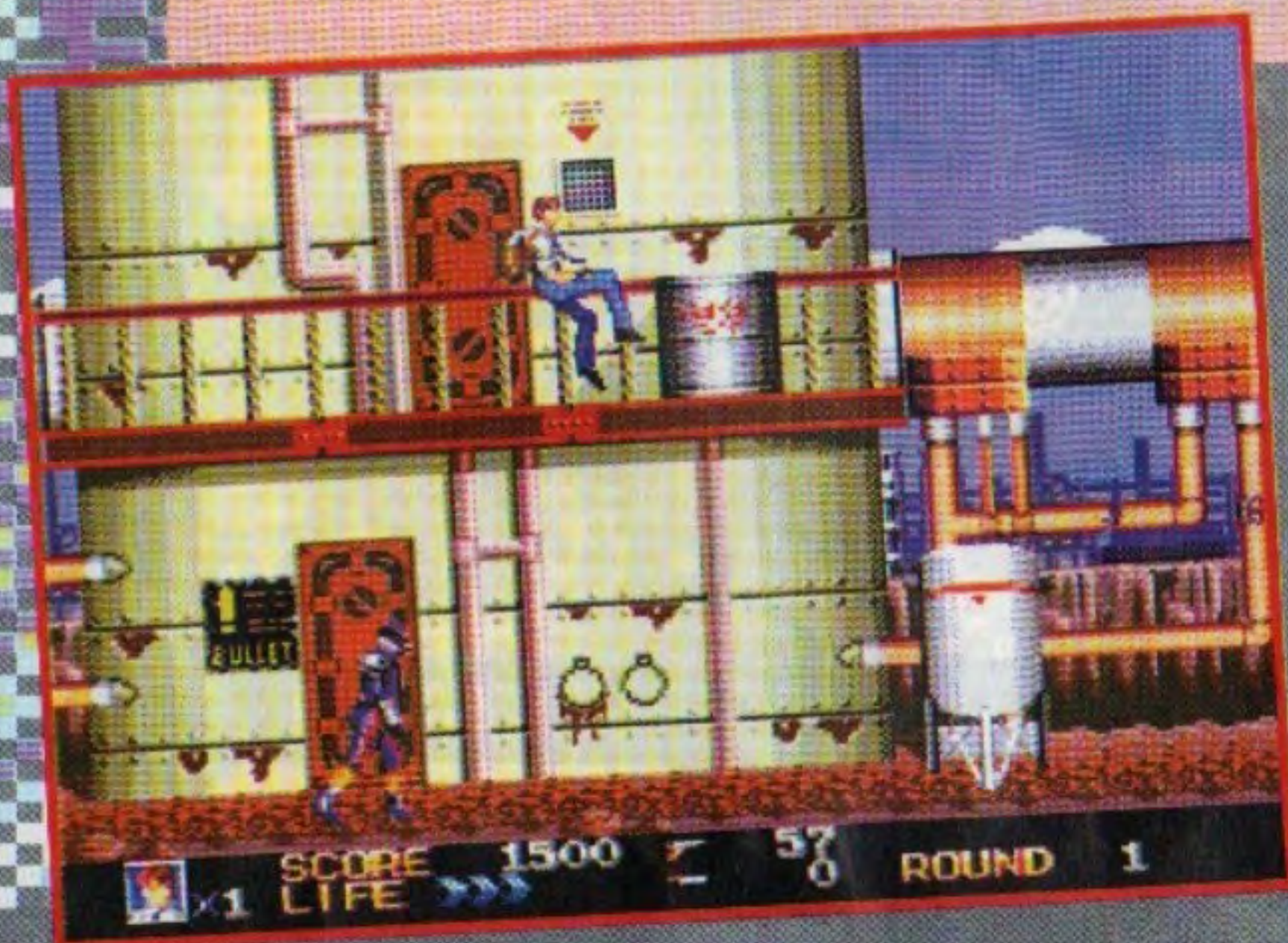
ROLLING THUNDER 3

CASA PRODUTTRICE
NAMCO

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Penso che Char, pur non dimostrando in maniera completamente concreta le sue affermazioni, abbia sostanzialmente ragione sotto sutti i punti di vista. Il fatto è che quando i remake di una stessa serie iniziano a diventare troppi e, come nel presente caso, veramente troppo simili tra loro, l'impressione migliore la fanno sicuramente le parti precedenti e non le ultime, che vengono spesso (e in questo caso giustamente) giudicate come banali scopiazzature che apportano unicamente qualche miglioria grafica e nulla di più. Il fatto poi che la seconda parte di **Rolling Thunder** fosse decisamente più divertente per la presenza del modulo a due giocatori rende questa nuova versione un pochino più scialba e meno interessante. Devo tuttavia riconoscere che non è strettamente necessario giudicare **Rolling Thunder 3** unicamente rapportandolo ad altri titoli. Il gioco in sè stesso non è infatti niente male, con sezioni di puro blastaggio su due piani che si alternano a sezioni di guida motociclistica e di moto marine davvero ben curate, in cui controllare il mezzo e allo stesso tempo blastare i terroristi che vi si parano innanzi. La giocabilità è abbastanza buona anche se richiede un minimo di accorgimenti per riuscire, ad esempio, a sparare in diagonale senza fare falsi movimenti.
Le password infine svolgono una funzione piuttosto ambigua: se da un lato possono essere una mano santa per i giocatori meno esperti, dall'altra costituiscono certo un aiuto troppo concreto per terminare il gioco alla velocità del tuono (per l'appunto).

Paolo

GRAFICA 89
▲ Alcuni fondali sono veramente suggestivi
▼ Gli sprite non sempre sono animati in maniera egregia

SONORO 87
▲ Colonne sonore discrete ma abbastanza varie
▼ Effetti di buona qualità anche se piuttosto ripetitivi

LONGEVITÀ 89
▲ Buon numero di livelli dotati di difficoltà perfettamente crescente

GIOCABILITÀ 88
▲ Comodo il controllo del personaggio principale
▼ Azione abbastanza incalzante

GLOBALE 87
Un buon gioco d'azione per la discreta varietà di eventi, ma per molti versi inferiore alla versione precedente

DRAGON'S REVENGE

REVIEW

Eccoci qua, di fronte al più classico dei giochi da bar: il flipper. Questa volta si tratta del seguito di **Dragon's Fury**, conosciuto anche come **Devil Crash**. Come nell'originale si tratta di un flipper di ispirazione fantasy, pieno zeppo di fantasmi, magie e mostri. Che ci crediate o no hanno creato una trama anche per questo gioco (da quando in qua un flipper ha bisogno della trama?). Un ridente villaggio è sotto l'oppressione di un diabolico dragone, che ogni dieci anni chiede una ragazza come sacrificio. Un giorno gli si offre una certa Darvel che, con quel "non so che" che hanno le ragazze, riesce a convincere il drago a farne la sua sposa invece che mangiarla. Successivamente dei prodi guerrieri uccidono il drago e Darvel, che nel frattempo aveva assunto dei poteri magici, gli scatena contro tutta la sua potenza. E' proprio ora che entrate in scena voi e il flipper.

DARVEL

Al centro del tabellone si trova Darvel. Il suo bel faccione è circondato da tre luci. Se queste diventano dello stesso colore, il volto della donna prende vita (tutto naturalmente tramite immagini rigorosamente digitalizzate). Se poi queste luci diventano azzurre, allora inizia il bello. La faccia di Darvel si sposterà dal suo abituale quadro e inizierà a scorrazzare per lo schermo. Colpitela per ottenere il massimo dei bonus.

DRAGON'S REVENGE

CASA PRODUTTRICE	TENGEN
GENERE	FLIPPER
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 68
▲ Stupenda l'ambientazione gotica...
▼ ...peccato sia sta realizzata in maniera non proprio perfetta

SONORO 76
▲ Musiche diverse per le diverse fasi di gioco e frasi digitalizzate
▼ Meglio non parlare degli effetti sonori

LONGEVITÀ 67
▲ Il classico titolo a cui giocare ogni tanto
▼ Finirlo non sarà difficile, soprattutto se usate le password

GIOCABILITÀ 76
▲ Il flipper ha sempre il suo fascino, inoltre sono stati inseriti i livelli bonus
▼ Il gioco dopo un po' annoia e la pallina ha dei rimbalzi a volte strani

GLOBALE 74
Il suo predecessore, **Dragon Fury**, era decisamente più divertente. Un classico caso in cui fare le cose in grande non significa per forza farle meglio

COMMENTO

Dragon's revenge è l'ennesimo esempio di seguito che non raggiunge i livelli dell'originale. Certo, l'ambientazione e gli elementi sono gli stessi, peccato che le ottime idee che si intravedono nel gioco siano state realizzate in maniera approssimativa, soprattutto per quanto riguarda la grafica e lo schema di gioco. In un flipper la cosa più importante è il realismo del movimento della pallina: in questo gioco di realistico nella pallina c'è a mala pena la forma. Ha strani angoli di rimbalzo, colpisce alcuni oggetti e appare attraverso altri. Inoltre i flipper sono troppo estesi per consentire un adeguato controllo della palla. In definitiva un gioco che avrei preferito veder realizzato in ben altro modo.

Marco

AERO THE

REVIEW

Aero è la star di un circo, una star piuttosto fortunata visto che è, finora, sopravvissuta agli attentati del perfido Edgar Ektor. Il losco figuro ha come unico fine la distruzione del circo del nostro eroe, il quale ha deciso di non sopportare più questo clima intimidatorio e di passare al contrattacco. Ecco che allora la Sunsoft vi invita a dare una mano al nostro a Aero, a saltare con lui dal trapezio e a farvi sparare dal cannone del circo. State pronti perché sta per iniziare il più grande spettacolo che abbiate mai visto (almeno sul Megadrive)... O no???

LE STELLE DEL CIRCO

Aero, in genere, attacca i suoi nemici con dei poderosi salti. Esiste però un modo più sicuro per colpire i nemici, riuscendo a rimanere a debita distanza. Potete infatti collezionare delle stelline da lanciare verso i vostri malcapitati avversari. Ricordatevi però che sono contate, fatene buon uso.

◆ SALTO MORTALE ◆

Il sogno del nostro eroe è certamente quello di volare e si allena costantemente per questo scopo. Anche gli eroi però, a volte, hanno bisogno di aiuto e così ecco che durante l'avventura potrà raccogliere alcuni utili oggettini.

ALI DI AERO - Cosa meglio di un paio di ali possono aiutare a volare? Eccovi accontentati, ora potrete raggiungere posti che non pensavate neanche esistessero.

FULMINE - Collezionando queste icone potrete eseguire il salto con doppio avvitamento (oooh) che vi permetterà non poco di facilitarvi la vita.

PARACADUTE - Più si sale, più ci si fa male quando si cade. Con questo simpatico gadget potrete tuffavi anche dalle cascate del Niagara.

ACROBAT

L'ATTRAZIONE PRINCIPALE

Il nostro simpatico amico sulla sua strada trova diversi oggetti tipici del circo di cui, da bravo acrobata, saprà fare l'uso migliore. I trapezi per saltare da una piattaforma all'altra, il cannone ed i trampolini per andare sempre più in alto ed i palloncini, per farsi comodamente trasportare dove desidera.

COMMENTO

Mi avevano parlato molto bene di questo gioco, della sua spettacolarità. Dopo **Aero** penso che mi fiderò molto meno del giudizio di certa gente. La cartuccia che mi trovo fra le mani di tanto eccezionale non ha molto. La grafica è buona e la giocabilità non è da meno. Ma il discorso è sempre lo stesso, anche in questo caso ci troviamo davanti ad un gioco decente che però lascia il tempo che trova. Non penso che possa mai entrare nella ristretta cerchia dei Grandi Giochi per Megadrive.

Marco

COMMENTO

Ecco un altro personaggio al suo debutto nell'affollatissimo mondo dei platform game. E non si presenta poi così bene. Dalla prima partita ci si rende conto che controllare il personaggio non è la cosa più facile del mondo. In altri platform si dà il tempo al giocatore di familiarizzare col sistema di gioco, qui no. Fin dall'inizio il livello di difficoltà è già elevato e nel proseguo ci si rende conto che la situazione non può che peggiorare. A rendere ancora più frustrante il tutto bisogna dire che, quando vi capita di perdere una vita, dovrete ripartire dall'inizio dello schema e gli schemi sono moooolto lunghi. Questi però sono particolari di un gioco comunque di ottimo livello, che nonostante la difficoltà non mancherà di attirare l'attenzione di molti.

Mad Max

CASA PRODUTTRICE	SUNSOFT
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 83
▲ Grandi animazioni e varietà nella grafica
▼ Alcuni sprite sono troppo piccoli

SONORO 81
▲ Buona varietà di effetti sonori
▼ Musichetta di accompagnamento piuttosto noiosa

LONGEVITÀ 79
▲ Abbastanza ampio e vario da garantirvi diverse ore di divertimento
▼ Forse un po' troppo facile

GIOCABILITÀ 91
▲ Finalmente un titolo con un minimo di originalità
▼ Alcuni potranno trovare questo gioco un po' strano

GLOBALE 80
Finalmente un platform game che porta qualcosa di nuovo. Siamo forse di fronte alla nascita di un nuovo eroe sul Megadrive?

JAMES POND 3-OP

REVIEW

Sembra che la Electronic Arts sia riuscita a scoprire un segreto terrificante che è stato tenuto nascosto alla popolazione per diversi decenni. Risulta che Neil Armstrong, e tutti gli altri astronauti sbarcati sulla Luna, abbiano confermato che il satellite del nostro bel pianeta sia fatto di formaggio. La notizia è giunta alle orecchie dell'arcinemico di James Pond, Dr Maybe, che ha gia studiato un piano per impiantare delle miniere lunari di formaggio e di monopolizzarne l'intero mercato mondiale. Solo una persona, o sarebbe meglio dire un pesce, può salvare il mondo da questa minaccia: l'agente sottomarino James Pond (clap clap clap). Il nostro eroe non si sottrae certo al suo destino ed eccolo quindi di nuovo sugli schermi di tutti i Megadrive per questa nuova e appassionante avventura.

SALTA CHE TI PASSA

Una caratteristica di questo pesce (siamo onesti sarà anche un super eroe ma rimane pur sempre un pesce) è di poter uccidere i nemici saltandoci sopra. Questa tecnica è presente anche nella terza avventura ma, sulla Luna, a causa della poca forza di gravità, dovrete colpire più volte i vostri nemici per poterli liquidare. Molto più comodo usare il fucile o gli esplosivi.

LUNA DI MIELE

Gli scenari lunari che il nostro squamato agente dovrà attraversare, non sono certo come ce li descrive la fantascienza classica. Passerete dai paesaggi di formaggio, alle cascate di frutta, fino a scenari formati da porcellane cinesi.

LE COPPE DEL CAMPIONE

Per completare ogni livello bisogna ritrovare la trasmittente del dottor Maybe e distruggerla. In alcuni livelli ci sono delle coppe disseminate per gli schemi. In queste aree dovrete recuperare tutte le coppe per poter attivare la trasmittente e riuscire a distruggerla.

COMMENTO

Sembra che nel mondo dei videogiochi il vecchio adagio "la quantità e non la qualità" sia ancora molto in voga. Quanti ne avremo visti ormai di giochi come questo? Tanti, forse troppi! Possibile che la Electronic Arts non l'abbia ancora capito? E ancora peggio, possibile che ci sia ancora gente che non si stufi di giocare con cartucce tutte uguali? Certo questo è un prodotto di buon livello che introduce alcuni spunti originali rispetto ai platform di "ispirazione **Super Mario Bros**". Purtroppo cambiando la ricetta ci troviamo a dover mandar giù sempre la solita minestra. Non sarebbe ora di cambiare?

Marco

ERATION STARFISH

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
UFFICIALE
VERSIONE
EUROPEA
NUMERO GIOCATORI
1

SONIC-POND

Sembra che gli allenamenti svolti dal nostro agente per affrontare le olimpiadi sottomarine abbiano dato i loro frutti. In questa missione infatti James Pond risulta essere molto più veloce che nelle precedente. Raggiungere velocità incredibili non è nemmeno troppo difficile, basta tener schiacciato il tasto A.

COMMENTO

Sicuramente questo prodotto si pone in diretta concorrenza con **Aladdin**, anche lui in uscito in questo periodo. La grafica, sempre nello stesso stile delle precedenti avventure di **JP**, è molto ben dettagliata e anche i livelli sono ben strutturati, si vede che è un prodotto curato e non realizzato in fretta e furia. Questo è uno di quei giochi per cui impiegherete ben più di una settimana per arrivare alla fine: i livelli sono molto vari, la velocità dell'azione è paragonabile a quella di Sonic mentre alcune fasi del gioco ricordano più **Puggsy**. Praticamente il meglio dei diversi tipi di platform. La difficoltà iniziale non lo rende un gioco immediato, ma quando vi calerete nel gioco non riuscirete più ad uscirne. In pratica uno dei migliori platform usciti negli ultimi tempi per questa console, e non è poco!

Paolo

COS'È STA ROBA!?!?

Nel gioco incontrerete diversi strani oggetti, eccovi una guida ai più importanti:

SPARAFRUTTA - Questi strani fucili, che sparano mele, arance ed altri vegetali, vi saranno molto utili per liquidare i nemici.

SCARPE A MOLLA - Con questi aggeggi ai piedi sarete capaci di salti strabilianti, che vi permetteranno di raggiungere zone inesplorate del livello.

ELMETTO - Con questo simpatico copricapo, fornito di luci e batterie, il nostro agente si può difendere da qualsiasi cosa gli caschi in testa.

DINAMITE - Usate queste potenti cariche per dar del filo da torcere ai mostri del dottor Maybe e per abbattere i muri.

TV COLOR - Raccoglietelo e lo schermo diventerà monocromatico, il fantasma dello schermo vi verrà così in aiuto più tardi.

ZAINO A RAZZO - Finché vi durerà la benzina, potrete scorrazzare in lungo e in largo per lo schermo.

GRAFICA 83

▲ Buona in tutti i suoi aspetti, specialmente lo sprite principale

SONORO 74

▲ Buoni effetti sonori...

▼ ...ma la musica di accompagnamento e veramente noiosa

LONGEVITÀ 88

▲ Il gioco è molto vasto e vario, impiegherete parecchio tempo a finirlo

GIOCABILITÀ 86

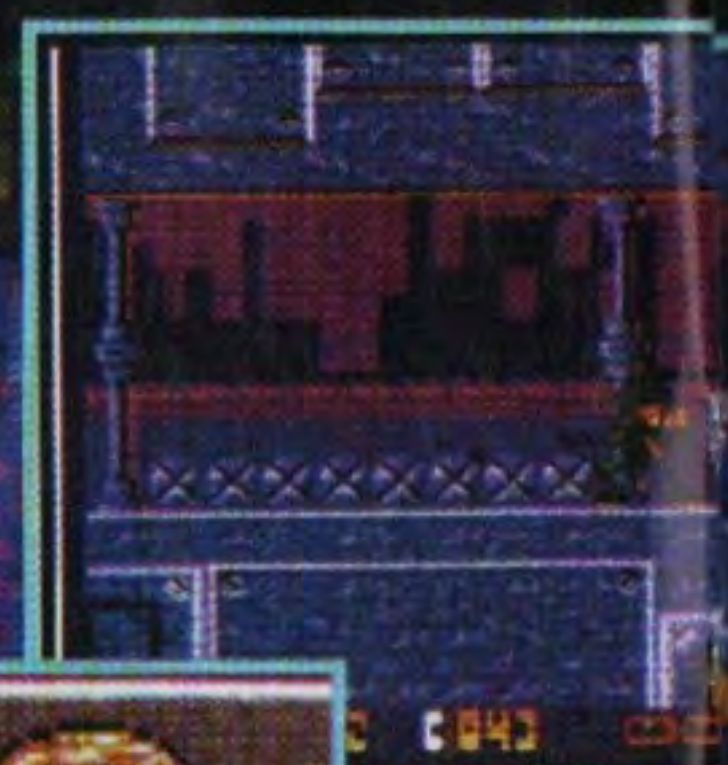
▲ Ci sono molte cose da fare. Ottimamente combinati velocità, azione e strategia

▼ Forse è un po' troppo difficile

GLOBALE 80

Un platform game veramente ben fatto. Uno dei migliori esempi nel suo genere... Un genere in cui ci sono già centinaia di esemplari

REVIEW

ZO

TERRORE DALLO SPAZIO PROFONDO

Una volta epurati tutti i mondi del gioco, Zool dovrà completare una serie di livelli che costituiscono la parte "sparatuttistica" del medesimo. Seduto all'interno della sua Zoolship (un veicolo spaziale costruito a immagine e somiglianza della testa di Zool), il formicoide dovrà fronteggiare ondate di nemici che cercano di ridurlo in atomi; per far ciò, Zool potrà servirsi dei laser di cui la propria nave è munita, oppure ricorrere a manovre elusive. Al termine di tutto questo, Zool dovrà affrontare la prova decisiva: lo scontro con Krool. E se riuscirà a superare anche questa, il nostro chitinoso eroe verrà premiato con... Be', diciamo solo che Zool è favorevole a metter su famiglia...

A Nella sua forma originaria, quella cioè di gioco su dischetto per l'Amiga, **Zool** era il tentativo fatto dalla Gremlin di eguagliare il successo di Sonic: fino ad allora la macchina della Commodore infatti non aveva visto un platform svelto e di fattura decente. Ora il cerchio si è chiuso, perché **Zool** ha finalmente fatto la sua apparizione sulla macchina con la quale era da tempo in competizione! Per chi non lo sapesse, Zool è un Ninja proveniente dalla Ennesima Dimensione, simile a una formica e difensore autoproclamato del proprio sistema solare. La sua galassia è attualmente assediata dal perfido Krool e dal suo braccio destro, Mental Block: i due hanno inviato eserciti dei loro servi a invadere ognuno dei sette pianeti appartenenti a tale sistema. Munito di una spada, della sua incredibile abilità nel salto e di una pratica pistola (per non parlare dei suoi poteri magici), **Zool** viene depositato sul primo pianeta del sistema. La sua missione: aprirsi la strada fino a raggiungere il luogo dove Krool si nasconde e sottrarre la galassia alle grinfie del malvagio tiranno.

COMMENTO

*A prima vista, **Zool** sembra possedere tutti gli ingredienti di un platform perfetto: un protagonista carismatico (be', certamente più carismatico di **Bubsy**, comunque) che dispone di armi micidiali e può sfrecciare lungo il paesaggio a notevole velocità, pacchi di livelli a tema con numerose piattaforme su cui saltare, e un mucchio ben assortito di ostili creature da sgominare. Sì, ha veramente tutti gli ingredienti giusti, ma è l'ennesimo caso di un'invitante ricetta che una volta preparata, risulta essere un piatto indigesto. Il tasso di frustrazione è inutilmente elevato perché, sebbene **Zool** sia capace di fulminei scatti di velocità, non è possibile sfruttare appieno questa accelerazione a causa del fatto che bastano appena tre colpi inferti dall'onnipresente nemico per schiattare. E' insomma il classico platform in cui arrancate di piattaforma in piattaforma con un'espressione accigliata sul volto anziché saettare allegramente fra di esse. In conclusione, consiglierei agli appassionati di ripiegare su Sonic, se non lo possiedono ancora, altrimenti date pure un'occhiata a **Zool**. Ma che sia bella lunga.*

CASA PRODUTTRICE
GREMLIN
GENERE
PLATFORM/SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE
UFFICIALE
VERSIONE
EUROPEA
NUMERO GIOCATORI
1

◆ USCITA DI SCENA ◆

Il compito di Zool è estremamente semplice. Anzichè essere obbligato a raccogliere degli oggetti per poter proseguire, infatti, il piccolo Ninja deve "solamente" aprirsi un varco con la forza fino a raggiungere l'uscita, situata all'estremo margine destro dell'area di gioco a scorrimento multidirezionale. Krool, ovviamente, ha pensato bene di piazzare ogni sorta di ostilità organiche sul cammino del formicoide, sia in terra che in cielo, e ognuna di esse sottrae energia a Zool se questi ne viene a contatto. Per essere qualcuno che dovrebbe presiedere sulla galassia, Zool è un po' gracile: non c'è una barra di energia a lunga durata che indichi per quanto sopravviverà, ma soltanto tre mattoncini (o simili) corrispondenti ai colpi che Zool può assorbire prima di tirare le chitinose cuoia. Per fortuna il nostro eroe può saltare, correre, aderire alle pareti, usare una spada e di una pistola e tirare calcioni!

COMMENTO

*Il più grande difetto di **Zool** sta nel fatto di riunire in sè tanti stili di gioco (blastaggio frenetico e azione velocissima) senza però eccellere in nessuno di essi. Infatti, malgrado ci sia un marasma di "fauna" da disintegrare nel gioco della Gremlin, nel far questo il giocatore è obbligato a incedere lentamente di livello in livello anziché sfrecciare fra di essi polverizzando qualunque cosa capiti a tiro. Il fatto poi che Zool possa tollerare appena tre colpi prima di morire, agisce da freno al giocatore in cerca di azione a ritmo spedito. Peccato, perché Zool ha certamente il potenziale per essere il nuovo beniamino dei piattaformisti, solo che non lo ha tirato fuori... almeno in questo gioco.*

GRAFICA 087
▲ Sprites ben delineati e una sfilza di fondali vivaci e accattivanti

SONORO 075
▼ Decisamente fiacco...
▲ ...ma quantitativamente appagante

GIOCABILITÀ 072
▼ Un po' frustrante...
▲ ...però è piuttosto avvincente

LONGEVITÀ 069
▲ C'è parecchio territorio da esplorare...
▼ ...ma la natura iniqua del gioco è un vero tormento

GLOBALE 071
Ha tutto il potenziale di uno dei migliori platform visti finora, ma cade al primo, fondamentale ostacolo

LOST V

REVIEW

È cosa ben nota che i vichinghi passassero il loro tempo a saccheggiare e depredare villaggi, ma che avessero pure a che fare con razze aliene intenzionate a vivisezionarli è pura utopia. Questo purtroppo è successo a Erik, Baleog e Stout, prodi esemplari con tanto di treccine di una delle più fiere e feroci razze umane. Durante una notte di sogni di battaglie i tre vengono risucchiati da un raggio trattore a bordo di una nave che per loro ha tutto fuorché l'aspetto di una nave: tanto per iniziare galleggia per aria invece che sull'acqua, ed è piena di strani incroci tra esseri antropomorfi e pomodori! Per i tre è decisamente troppo, ma è proprio in queste occasioni che si vedono i veri uomini e infatti i tre invece di farsi venire scompensi psichici se ne vanno in giro a picchiare e, strano a dirsi per un vichingo, anche a ragionare.

STAZIONE SPAZIALE CHIAMA VIKING

In **Lost Vikings** dovete guidare i tre fieri vichinghi succitati, ognuno dei quali ha le proprie abilità particolari da sfruttare per portare a termine le varie missioni. Eccovele qui di seguito:

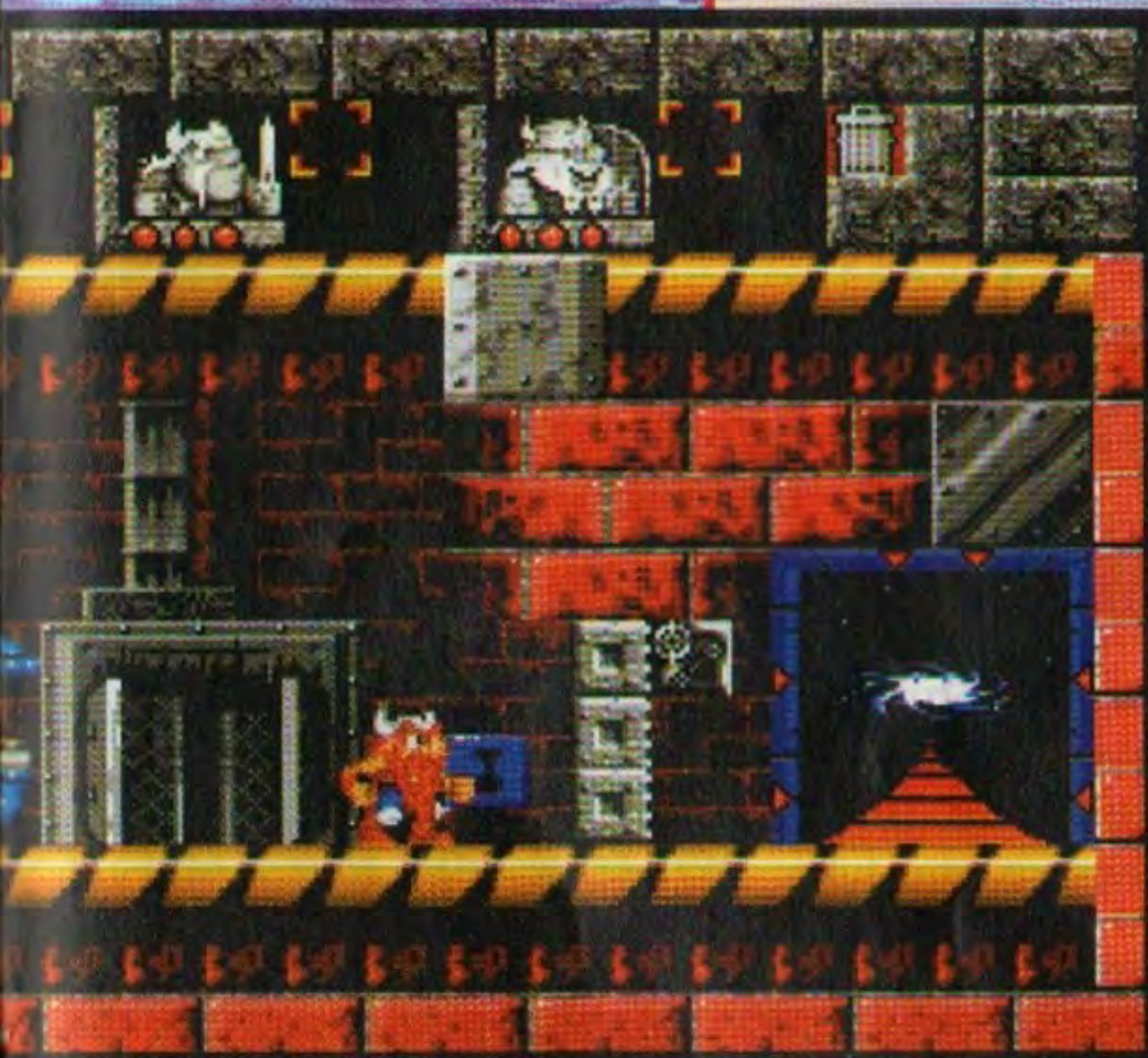
ERIK - Il capo del terzetto. Può raggiungere velocità notevoli e spiccare conseguentemente dei salti molto ampi. Dopo una rincorsa, può tirare una capocciata letale alle pareti, alcune delle quali si sgretolano rivelando locazioni segrete.

BALEOG - Si porta in giro un colossale scudo con il quale può parare i colpi dei nemici. Sollevarlo in aria può servire a planare lentamente quando ci si lancia da un baratro oppure a farci salire un compagno per fargli raggiungere vette inaccessibili.

OLAF - L'arciere del gruppo: con le sue frecce uccide i nemici ma colpisce anche alcuni pulsanti che attivano o disattivano particolari meccanismi.

VIKINGS VAPORUB

Lost Vikings è praticamente un rompicapo in cui invece di guidare migliaia di topini da laboratorio o incastrare tasselli che precipitano dal cielo, guidate direttamente, joypad alla mano, uno dei tre vichinghi sfruttandone le rispettive potenzialità. Un esempio classico di azione organizzata tra i tre potrebbe essere Baleog che sguaina lo scudo davanti a un nemico che spara, Olaf che risponde al fuoco con il suo arco, e Erik che spicca un salto da qualche parte per attivare un meccanismo. Le azioni dei tre possono anche essere contemporanee, nel senso che mentre uno si sta dirigendo in un punto, potete attivare un altro vichingo senza per questo fermare la camminata del primo.

IKINGS

QUESTIONE DI CORNA

Ognuno dei tre vichinghi ha il suo bel corredo di oggetti che si riempie e si svuota a seconda dell'intensità di utilizzo dei vari articoli che si reperiscono. Ci sono svariati esempi di cibo tra cui mele e cosce di pollo che rimpinguano la vostra barra di energia oppure chiavi che per la prima volta nella storia dell'umanità servono ad aprire delle porte. Gli oggetti presenti nell'inventario di ognuno dei vichinghi possono essere barattati con un compagno: per effettuare questa operazione bisogna essere però vicini al vichingo con cui si vuole effettuare lo scambio, il che non è molto comodo, dato che a volte bisogna tornare noiosamente indietro apposta per lo scambio.

COMMENTO

Dopo la versione Super Nes, **Lost Vikings** si conferma anche sul Megadrive (non che ci volesse una scienza, in verità). Il perfetto mix tra platform e rompicapo è la carta vincente di questo gioco; gestire i tre vichinghi non è assolutamente macchinoso anche se ovviamente richiede un minimo di abitudine alla conduzione di tre personaggi contemporaneamente. Ci sono i passaggi segreti da scoprire come in un platform e dei puzzle ben architettati e vari, e in più i personaggi si dimostrano straordinariamente beoti: c'è pure chi si esplora le narici durante le pause in rancidissimo stile vichingo! Insomma, poche chiacchiere: è un gioco longevo, sprizza simpatia, vi tiene svegli i neuroni e anche i riflessi, ed è insomma tra i titoli più impeccabili degli ultimi tempi.

Paolo

CASA PRODUTTRICE
INTERPLAY
GENERE
PLATFORM/ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
EUROPEA
NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 84
- ▲ Ricca di particolari divertenti
- ▲ In genere ben fatta

SONORO 85
- ▲ Molto varia: si va dalla disco al tribale

LONGEVITÀ 88
- ▲ Tanto da ragionare e da fare, e non ci si stanca facilmente!

GIOCABILITÀ 88
- ▲ Far funzionare i neuroni non è mai stato così divertente

GLOBALE 88

Un ottimo esempio di come accomunare due stili di gioco e creare dei personaggi accattivanti

COMMENTO

Gigadivertente! Quei tre arretrati mentali dei vichinghi sono quanto di più beota potesse capitare in un videogioco: quando il computer gli spiega che sono a bordo di una nave, continuano a chiedersi che razza di nave sia perché non ne hanno mai vista una simile! Semplicemente irresistibili. A parte il carisma dei vichinghi, ci troviamo di fronte a un ottimo esempio di frullato di platform e rompicapo/strategia: guidare i tre barbuti guerrieri è facile e anche se inevitabilmente bisogna sacrificare un po' il ritmo per coordinare le azioni combinate dei tre, il divertimento non cala, anzi: gli enigmi sono ben congegnati e vari, insomma non vi stancate facilmente. Anche la grafica, anche se a volte appare un po' rozza, è piuttosto varia e evocativa e insomma non c'è davvero da lamentarsi: compratelo e potrete guardarvi allo specchio senza vedere uno spendaccione videoludico.

Fabio

PUG

REVIEW

LA MIA NAVE, LA MIA BELLISSIMA NAVE

Scopo del gioco in Puggsy è ovviamente raggiungere l'uscita dal livello corrente ma ci sono tante altre cose succose come per esempio i bonus che donano, una volta accumulati, anche qualche vita. Per questo farete bene a soffermarvi sulla risoluzione di qualche enigma, apparentemente inutile ma che vi potrà fruttare qualche gradito regalo. Il compito non è naturalmente semplice anche perché per le piattaforme di Puggsy scorrazza ogni sorta di essere, animale o peggio, che spera di togliere punti-energia all'esserino così tenero che si taglia anche con... una motosega, o almeno questo è quello che mi ispira!

Uno un avventuriero dello spazio se lo immagina magari alla Buck Rogers o alla Flash Gordon, e se lo può immaginare anche strampalato in stile Balle Spaziali ma chi può pensare a una specie di "coso" con due ponpon che gli dondolano in testa? Non ho parole: siamo sicuri che in certi casi non faccia più male la tenerosità che la violenza? Ma lasciamo perdere le solite polemiche e concentriamoci sul gioco in se: il "coso" si chiama Puggsy ed è atterrato su un pianeta lontano anni-luce da casa. Il bello è che poco dopo gli hanno portato via l'astronave da sotto i ponpon e ora non gli resta che avventurarsi in questo strano pianeta (che ha anche qualche singolare somiglianza con la Terra) dove sembra che tutta la rappresentanza animale sia contro di lui. Pesino loro si sono accorti di quanto Puggsy fosse insopportabilmente teneroso!

SI RINGRAZIA:
CONSOLE GENERATION
PER LA CARTUCCIA

COMMENTO

Bisogna dire che per **Puggsy** la Psygnosis (bello lo scioglilingua, eh?) ha dispiegato uomini e mezzi: la grafica del gioco è semplicemente galattica con uso abbondante di parallasse e grande attenzione ai dettagli (e già che ci siete beccatevi pure l'astronave in ray tracing dell'introduzione!). L'ambiente di gioco dà veramente l'impressione di essere un mondo con cui poter interagire liberamente e questa decisamente non è roba di tutti i giorni. Se a questo aggiungiamo anche uno scopo di gioco e un minimo di attività piattaformistica fatta di classico saltellare e eliminare abbiamo chiaro il quadro della situazione: **Puggsy** è semplicemente uno dei più impattanti giochi usciti ultimamente per il Megadrive. In verità qualche difettuccio c'è: a volte ci si riduce a un classico "prendi quell'oggetto e portalo in quel posto", ma non succede tanto spesso. Nel complesso uno dei titoli più originali e impeccabili usciti per il MD.

Paolo

GSY

CASA PRODUTTRICE
PSYGNOSIS
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

AZIONE E INTERAZIONE

La peculiarità di **Puggsy** è quella di avere come ambito un vero e proprio mondo virtuale (NON in 3D!) con cui interagire. Qualsiasi oggetto può essere raccolto e avere un suo utilizzo, come oggetto in se o in combinazione con un altro oggetto. Inoltre la raccolta degli oggetti influisce a livello di peso sui salti di Puggsy, mettendo in pratica su monitor alcune delle elementari leggi fisiche. Ogni oggetto poi dimostra una sua "solidità", nel senso che lo vedrete rimbalzare per lo schermo una volta gettato, e potrà persino essere utilizzato a mo di arpione per agganciarsi ai baratri per poi tirarsi su: potete star sicuri che l'oggetto rimarrà saldo dov'è, perché "avverte" qualcosa di solido sotto di sé. Un platform che è anche una lezione di fisica non ve l'aspettavate, eh?

OGGETTI DI DESIDERIO

Come abbiamo già detto, in **Puggsy** è fondamentale l'interazione con gli oggetti: per questo i programmatori hanno adibito due tasti del joypad alle funzioni di utilizzo e raccolta/rilascio degli oggetti. Nel primo caso l'oggetto potrà essere utilizzato per una funzione intrinseca (se raccogliete una pistola per esempio potrete sparare), nel secondo caso per essere innanzitutto raccolto e poi fatto interagire con un altro elemento lasciandolo cadere nei suoi pressi. Per esempio un fiammifero potrà accendere un cannone che sparerà aprendo una nuova via da percorrere per Puggsy, oppure una serie di barili messi uno sopra l'altro (ce ne sono sempre un sacco in **Puggsy**) potrà consentirgli l'accesso ad altitudini altrimenti irraggiungibili.

GRAFICA 93

▲ Tra uso del parallasse, dettaglio, rotazioni e animazioni (prima fra tutte quella di Puggsy) c'è veramente di che stropicciarsi gli occhi

SONORO 90

▲ Per le musiche tenerose di **Puggsy** i programmatori hanno ottenuto delle splendide sonorità

LONGEVITÀ 90

▲ C'è molto da scoprire nella manipolazione degli oggetti ma anche nella grafica: gli incentivi ad andare avanti decisamente non mancano

GIOCABILITÀ 91

▲ Usare gli oggetti e ragionare su come usarli è straordinariamente stimolante

GLOBALE 90

Una stupenda realizzazione per un gioco che ha una sua originalità. A qualcuno l'eccessiva tenerosità del soggetto potrebbe però dare la nausea.

COMMENTO

Mmm... sarà che sono affezionato a **Mario**, ma a me questo più che un platform sembra un gioco per bambini, a partire dal personaggio, di un "carino" tipicamente infantiloide. E dire che è presente anche l'opzione Junior proprio per giocare una versione per bambini! Il fatto è che anche a me **Puggsy** sembra uno straordinario laboratorio "virtuale", con una grafica veramente massiccia, ma più in là non si spinge. Gli enigmi sono classici della serie "piglia questo oggetto e portalo là" e l'unica cosa divertente è scoprire la reazione (perfetta) degli oggetti sbatacchiati e utilizzati per i vari scopi: un divertimento un po' infantile, insomma. Potrebbe ammaliarvi per la sua grafica, ma vi consiglio decisamente di provarlo prima di deciderne l'acquisto.

Fabio

AWESOME POSSU

REVIEW

Awesome Possum, ovvero l'eco-scoiattolo al servizio dell'ecologia e dell'ambiente. Questo è, bene o male, quello che troverete in questo nuovo titolo Tengen, un gioco di piattaforme dove il protagonista deve attraversare diversi livelli e le loro varie sezioni, affrontare guardiani e raccogliere oggetti e bonus vari. Inoltre tra un livello e l'altro bisognerà rispondere a diverse domande, sempre sull'argomento ecologia, al fine di ottenere ulteriori bonus come punti o vite extra. **Awesome Possum** è molto simile a **Sonic**, anzi, direi che palesemente identico a quest'ultimo. Ci sono tantissime somiglianze tra i due giochi che non possono essere trascurate; il fatto che i due protagonisti corrano entrambi come pazzi, che uccidano i nemici roteando, che i livelli siano divisi in tre sezioni più quella del guardiano, che occorra liberare animali tenuti prigionieri, eccetera. Vorrei concludere con una domanda: che senso ha far uscire un gioco praticamente identico a **Sonic** sul Megadrive? A voi l'ardua sentenza...

SI RINGRAZIA:
CD VERTE
PER LA CARTUCCIA

COMMENTO

Ormai, credevo, che non sarebbero più usciti per il Megadrive giochi di scarsa qualità e questo perché mi ero abituato troppo bene con gli ultimi titoli usciti, i quali si sono dimostrati dei veri e propri capolavori. Ma, come dice un vecchio detto, avevo fatto i conti senza l'oste ed ecco infatti comparire all'improvviso **Awesome Possum** con il suo scattosissimo scroll e la sua pessima giocabilità. Mi piacerebbe sapere che sto esagerando ma, purtroppo, non è così. Il suo diretto discendente, **Sonic**, è molto superiore a questo, sia come qualità tecnica che come giocabilità. Mi dispiace per la Tengen, ma riguardo ad **Awesome Possum** posso aggiungere solo un'altra parola: rimandato.

Santaz

• AWESOME POSSUM vs SONIC •

Insomma, date le incredibili (mica tanto) somiglianze, era inevitabile un confronto diretto tra i due giochi. Il titolo Sega è fondamentalmente un gioco di piattaforme senza nessuna fondamentale differenza tra i vari livelli, con alcune sezioni bonus dove il giocatore si ritrovava all'interno di un labirinto e doveva raccogliere delle gemme. Sonic era caratterizzato da una fantastica realizzazione tecnica sotto tutti i vari punti di vista; grafica, sonoro e programmazione erano ai massimi livelli il che faceva (e fa ancora adesso) di questo titolo uno dei migliori giochi disponibili per il 16 Bit Sega. Awesome Possum si differenzia da Sonic per la sua inferiorità tecnica ma è caratterizzato da una maggiore varietà nella struttura dei vari livelli. Questi infatti sono ambientati in diversi scenari - oltre a quello classico dei giochi di piattaforme - come le profondità marine o a cavallo di altri animali. Le sezioni bonus, invece, sono solamente dei quiz dove il giocatore deve rispondere a delle domande sull'ecologia e questo è una caratteristica sicuramente positiva per quanto riguarda il fattore-educazione del gioco. Volete sapere chi è il migliore? Leggetevi i commenti...

M... KICKS DR. MACHINO'S BUTT

MEGA POWER

Ogni gioco che si rispetti, nascosti o in evidenza che siano, ha i suoi bravi bonus utili per guadagnare punti, vite, maggiore potenza, eccetera. In **Awesome Possum** non ce ne sono molti ma, quelli presenti, si riveleranno fondamentali per terminare il gioco.

Mega Speed - Questo vi permette di muovervi più velocemente. Utile per superare larghi baratri dove occorre molta velocità, oppure quando vi rimane poco tempo e dovete correre per finire il livello. State attenti, però, quando prendete

questa icona diventerete praticamente incontrollabili e sarà molto facile finire contro qualche nemico, incappare in trappole o altro.

Mega Jump - Questa icona vi permetterà di saltare molto in alto, in più mentre sarete in aria, vi trasformerete in una micidiale palla rotante e potrete, così, eliminare i nemici più facilmente. La combinazione tra Mega Speed e Mega Jump è particolarmente efficace ma, come ho detto prima, cercate di stare attenti poiché diventerete "poco governabili".

Extra Health - Questa icona vi ricarica completamente di energia, nulla di più.

Extra Life - Non poteva mancare la vita extra. Questa, però, alcune volte potrebbe rivelarsi una camuffa, sopratutto se situata in posti dove non si può più uscire. Non spaventatevi poiché, questi casi, sono molto rari senza contare che in altri ne potete trovare cinque o sei una in fila all'altra.

COMMENTO

Sapete cos'è che rovina **Awesome Possum**? La scarsa qualità tecnica. Purtroppo tutto il gioco dà l'idea di essere stato realizzato troppo in fretta, fatto dimostrato dalla grafica definita bene ma animata male, dalla colonna sonora discreta con effetti squallidini, per finire con la programmazione; non vedevo da tempo uno scroll così scattoso e un parallasse tanto tremolante (per non dire altro). E' come se i programmatori, a un certo punto, si siano stufati di realizzare il gioco e abbiano fatto di tutto per terminarlo il prima possibile. Peccato, perché le intenzioni per un ottimo prodotto c'erano tutte, anche se in fin dei conti si trattava solo di una copia spudorata di **Sonic**.

Bio Massa

CASA PRODUTTRICE
TENGEN

GENERE
PIATTAFORME

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 69
▲ Personaggi e fondali ben disegnati
▼ Animazioni poco curate e scroll penoso

SONORO 72
▲ Colonne sonore molto belle e suggestive, sopratutto quelle dei guardiani
▼ Effetti un po' scarni e frasi digitalizzate un po' ridicole

LONGEVITÀ 52
▲ I livelli sono molti e differenti tra loro
▼ In alcune sezioni è quasi ingiocabile

GIOCABILITÀ 50
▼ Sonic era tutt'altra cosa...

GLOBALE 61
Per gli appassionati potrebbe rappresentare un diversivo, ma **Sonic** è molto più divertente

JOE MONTANA

REVIEW

IN PRIMO PIANO

Joe Montana CD è l'ultimo titolo uscito per Mega CD che sfrutta l'impressionante chip grafico ASIC. Grazie a questo chip sono possibili rotazioni e ingrandimenti di sprite, come accadeva nei coin up Out Run e Afterburner. In questo gioco tutto il campo ed i giocatori sono rappresentati con questi effetti speciali, che rendono veramente realistica tutta la visione del gioco.

Il football americano non è certo lo sport più seguito nel nostro paese. Nonostante questo i possessori di Megadrive sembrano molto interessati alle simulazioni di questo tipo. **Joe Montana NFL Football** per Mega CD non è altro che l'ultimo esempio di simulazioni di fooball americano che sfruttano il nome di un giocatore (amosissimao, anche per la qualità tecnica dei giochi, è la serie dei **John Madden Football**). Pesonalmente non lo trovo un gioco molto interessante (anche se dicendo così farò infuriare gli americanologi come Simon), in pratica dovete correre a destra e a manca per portare una palla dall'altra parte del campo (scusa, ma la differenza on il calcio o il basket, tanto per fare un esempio, dove sta? NdSimon)! A parte queste opinioni la cosa importante è andare a scoprire se, grazie alle indubbie potenzialità del MegaCD, questo gioco riesce a battere tutta la serie dei **Madden Football**.

I CONSIGLI DELL'ESPERTO

I miracoli dei videogiochi sono veramente impressionanti, pensate che Joe Montana, conosciuto anche come "il braccio da un milione di dollari", durante la partita, riesce a trovare il tempo, oltre che per eseguire splendidi lanci, anche per salire in cabina di regia a darvi importanti consigli. Veramente una cosa gentile da parte sua.

PER CHI NON LO SAPESSE...

Visto che non tutti sono a conoscenza delle regole di questo sport di oltreoceano, vi forniamo una piccola guida veloce sui fondamenti del football americano. Per fare punto bisogna porta la palla alla fine del campo avversario, segnando così un touchdown. Quando siete in possesso di palla, avete quattro possibilità per avanzare di almeno dieci yards. Se ce la fate avrete altre quattro possibilità e così via. Altrimenti il gioco passerà agli avversari. Come direbbe Mr Spock in Star Trek... "affascinante!".

NFL FOOTBALL

COMMENTO

Con le qualità grafiche e sonore del Mega CD questo gioco poteva diventare veramente eccezionale. Solo in parte le premesse sono state mantenute. La grafica è buona ma gli zoom sono un po' scattosi e gli sprite si muovono in maniera poco naturale. L'idea di Joe Montana che vi aiuta durante il gioco è buona ed è anche realizzata in modo dignitoso, ma dopo un po' può risultare noiosa. **John Madden football 92** resta comunque il miglior gioco disponibile,per quanto riguarda il football americano (anche rispetto alle sue versioni del '93 e '94). Lo schema di gioco è molto più confuso rispetto a **JMF**. In definitiva una buona simulazione, non all'altezza del più datato, e meno costoso **John Madden Football**.

Marco

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
SPORTIVO
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

MAMMA, HO VINTO IL CAMPIONATO!

Nello schermo dei titoli potete selezionare il modo per una partita singola, oppure per affrontare l'intera stagione. Potrete così scegliere tra le squadre della NFL, di cui vi faranno vedere forze e debolezze e iniziare la lunga stagione agonistica, che finirà con il mitico Super Bowl. Se ad un certo punto siete stanchi, non preoccupatevi, potete salvare la vostra situazione e proseguire comodamente più tardi.

COMMENTO

Dall'hardware del MegaCD e da una licenza come quella di **Joe Montana** mi aspettavo onestamente qualcosa di più. La grafica è piuttosto squadrata e gli zoom fanno veramente accapponare la pelle. Il risultato è uno schema di gioco in cui i giocatori si confondo sul campo e rendono quasi impossibile seguire l'azione. Le squadre giocano poi tutte allo stesso modo così che dopo un po' andare a segnare risulta una cosa piuttosto meccanica e si finisce con l'usare sempre gli stessi tre o quattro schemi sicuri. L'idea del commento è buona ma giocate un tot di partite avrete voglia di avere i programmatori tra le mani per poterli strozzare, pur di far smettere quella voce. In definitiva un mezzo fiasco, ai patiti di football americano non resta che attendere la conversione di **John Madden** sul Mega CD. Aspettate gente, aspettate...

Simon

GRAFICA — 80

▲ Il campo scrolla bene ed i giocatori sono animati discretamente

▼ Gli sprite sono un po' a blocchi e gli zoom sono scattosi

SONORO — 70

▲ Buona la musichetta rock nello schermo introduttivo

▼ Il resto del sonoro non è niente di eccezionale e i commenti da CD dopo un po' annoiano

LONGEVITÀ — 73

▲ Vi divertirete se giocate in due

▼ Da soli dopo un po' diventa un gioco veramente noioso

GIOCABILITÀ — 78

▲ È un gioco divertente ed immediato...

▼ ...ma il metodo di controllo confusionario rovina completamente il resto del gioco

GLOBALE — 74

Una simulazione di football quantomeno decente, ma **John Madden Football 92** è decisamente un'altra cosa

MEGA

CASTLEVANIA - TH

REVIEW

Non sprechiamo parole per una saga che tutti conoscerete senz'altro alla perfezione, soprattutto se oltre a **Mega Console**, vi sollazzate anche con la nostra consorella **Super Console**. La serie di Simon Belmont è infatti famosissima fra i possessori di Nes e Super Nintendo vari (dove credo sia arrivata al quarto episodio) e penso siano moltissimi i "megadriver" che invidiano ad amici e cugini **Castlevania**. Beh, finalmente la Konami s'è ricordata di tutti gli utenti Sega e ha sfornato questo arcade massivo che ci fa ben sperare per le future conversioni da SNES.

Protagonisti della vicenda sono Johnny Morris, parente del buon vecchio Simon Belmont scomparso fra le nebbie, e Eric Lecarde, suo amico fraterno nonché paladino del bene, della luce e di tutti i buoni sentimenti presenti quasi esclusivamente nei videogiochi e nei film di Kevin Costner.

La trama? Una beotata unica: c'è 'sta tizia che ha radunato tute le forze del male e si prepara ad evocare il Conte Dracula per prendere finalmente il possesso del mondo. Johnny ed Eric devono fermarla splatterano mezzo pianeta pieno di scheletri, mostri e amenità simili. Ciumbia, che originalità.

COMMENTO

E alla fine arrivò anche sul Megadrive: devo dire che le aspettative non sono andate deluse, visto che i programmatori sembrano averci messo un impegno non indifferente. Sono presenti ottimi effetti di rotazione e zoom e certi mostri hanno un'animazione davvero splendida: riguardo a questi ultimi, alcuni sfruttano tecniche che ricordano molto da vicino quelli galattici dei personaggi di **Mazin Saga**, con i vari arti che sembrano dotati ognuno di vita propria. Questa tecnica produce un effetto realistico davvero splendido. Per il resto, è rimasta la tipica azione affettatutto dei titoli per Nes e Super Nes e sono presenti all'appello le solite candele sotto cui si nascondono valanghe di bonus. Per gli appassionati è un appuntamento irrinunciabile, ma anche gli altri non potranno non rimanere colpiti dal lavoro fatto per questo capitolo megadriviano di Castlevania.

Paolo

E NEW GENERATION

CASA PRODUTTRICE
KONAMI
GENERE
AZIONE
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Ecchecavolo, questo mese mi tocca recensire tutti giochi che odio! Ho sempre detestato la saga di **Castlevania**, ho sempre disprezzato il fantasy, ho sempre contestato i questi giochi di questo tipo e cosa mi tocca sorbirmi? **Castlevania** su Megadrive! Vabbè, sfogo redazionale a parte (dovete capire, inizio a odiare questo posto visto che ci passo 168 ore alla settimana), è innegabile che si tratti di un titolo lungamente atteso da molti possessori di 16 bit Sega (vedi MBF) e, lasciatemelo dire con un sorriso tirato, le aspettative non sono state deluse. La grafica e il sonoro sono ok e la giocabilità, fattore principale in **Castlevania**, è rimasta immutata. M'ha stupito particolarmente il coding. In alcune sequenze si vede che i programmatori hanno usato la macchina a fondo: il riflesso nell'acqua, i nemici di fine livello più alti dello schermo, oggetti che cadono e ruotano... Niente male. Se siete dei fan della saga non potete perdervelo.

Simon

DUE BEOTI

Scusate, ma voi come chiamereste due tizi che decidono di salvare il pianeta rischiando la pellaccia ogni secondo e fornteggiando creature msotruose? Pensavo che gli unici elementi di questo tipo riempissero le pagine dei fumetti USA e invece... Taaac! Eccoli qua: Johnny Morris e Eric Lecarde. Il primo è il tipico prototico dell'americano, per la precisione texano, da cinema: muscoloso, con una specie di frusta che usa anche come liana e un sacco di presunzione (sarà perché è il successore di Belmont?). Eric invece, a dispetto del nome che tradisce origini francesi, proviene da Siviglia, almeno così dice la sua carta d'identità: sembrerebbe quasi un tipo normale se solo andasse in giro vestito decentemente e senza l'alabardone di due metri e quaranta. Perché gli eroi dei videogiochi sono sempre così fuori di testa?

GORE DESIGN

Caratteristica essenziale di questo episodio di **Castlevania** è senza dubbio la quantità stramassiccia di elmenti horror e splatter che infestano ogni livello. Sangue, pipistrelli, cadaveri, vampiri... Certi stage sembrano usciti direttamente dalla biro di Stephen King, definito anche "il maestro" dai più (beoti). Da segnalare in questo ambito i corpi di tizi morti infestati da insetti e da animali che si cibano delle carni ancora calde. Bleurgh; che schifo...

GRAFICA 77
▲ Carine le animazioni e gli sprite, seppure minuscoli
▼ Discutibile in molti livelli la scelta dei colori

SONORO 80
▲ Abbiamo sentito di meglio, ma nel complesso non ci si può lamentare

LONGEVITÀ 87
▲ La voglia di vedere nuovi nemici e nuovi livelli vi spingerà sempre più avanti

GIOCABILITÀ 92
▲ È **Castlevania**!

GLOBALE 88
Un mito, specialmente gli aficionados. Se tutte le saghe famose sulle macchine Nintendo venissero convertite così saremmo a posto

TOEJAM & EARL IN

REVIEW

Quando, nel 1991, Toejam e il suo amico Earl piombarono sulla terra non era per trascorrere le vacanze al club Med ma perché non potevano fare altrimenti. La loro navicella, infatti, aveva avuto un incontro non molto piacevole con un asteroide e l'accoglienza, come forse ricorderete, non era stata delle migliori ("no Alpitour" del resto): cantanti d'opera, scienziati pazzi, uomini saltellanti e furgoncini di gelati non facevano che rendere la vita difficile ai nostri eroi. Quando ripartirono si portarono via alcuni di questi esseri che si erano appiccicati all'astronave dopo essere stati colpiti. Si resero conto dell'accaduto solo dopo essere atterrati su Funkotron e aver trovato alcune signore di mezz'età che terrorizzavano gli abitanti del pianeta più "tosto" della galassia. Siete pronti a guidare i nostri amici per rispedire al mittente gli ospiti indesiderati?

◆ L'UNIONE FA LA FORZA ◆

Vi possiamo garantire che **Toejam & Earl 2** è un modo diverso di fare amicizia visto che è più sicuro per la vostra salute giocare in coppia, anziché da soli. L'azione si svolge su un unico schermo, il che vuol dire che potreste perdervi di vista molto facilmente. I punteggi sono separati ma per andare lontano bisogna cooperare. Eseguendo una mossa funky sarete in grado di passare attraverso ogni oggetto: utile per togliersi d'impaccio e raccogliere bonus altrimenti irragiungibili. Con la vista funky i nostri eroi possono anche vedere quelli nascosti e trovare nuove strade.

COMMENTO

Raramente i videogiochi sono ultraumoristici e la prima versione di questo gioco era una piacevole eccezione alla regola. Per fortuna il seguito è ancora più spassoso, con nuovi scherzi, qualche idea bizzarra e grandi effetti. Rinchiudere i terrestri nei barattoli richiede astuzia e non manca la voglia di andare avanti. Ci sono persino alcune tecniche speciali per catturare alcuni di loro (ad esempio i fotografi) e inoltre troverete passaggi segreti e moltissimi bonus. La presentazione è ottima, i fondali e le animazioni favolosi, e il sonoro splendido (la musica è veramente stereofonica). Senza dubbio un gioco completo sotto tutti gli aspetti e non solo per gli appassionati del genere.

Alex

PANIC ON FUNKOTRON

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1-2

ALLA RICERCA DEL PASSAGGIO PERDUTO

No, non è l'ennesima critica rivolta a Savicevic: ogni tanto alcune fabbriche si spaccheranno da un lato e comparirà un passaggio segreto (detto Hyperfunk). Entrandoci si ha la possibilità di raccimolare un buon numero di bonus ma bisogna fare alla svelta avendo poco tempo a disposizione. Inoltre per poter ritornare sulla strada maestra bisogna fare uso della mossa funky.

◆ STOP AL PANICO! ◆

Se siete nei guai per salvarvi la vita potete usare il pulsante di panico che vi garantisce un periodo di follia totale in cui il vostro personaggio continuerà a correre e a lanciare barattoli in ogni direzione (utile in caso di accerchiamento perché, oltretutto, siete invulnerabili).

COMMENTO

Che sorpresa! Il seguito di un platform game ancora migliore del precedente. Come ha detto Alex in questa cartuccia sono rinchiusi diversi aspetti originali che ne fanno un classico; a me piace particolarmente il modo di catturare i nemici. La grafica è superba: tutti i personaggi sono ben disegnati, gli sprite sono grandi e il tutto è contornato da splendidi fondali con colori all'altezza. Il sonoro è brillante con una musica stupenda e a volte divertente. Ottimo da giocare da solo o insieme a un amico, è un titolo da non farsi sfuggire. Oooh, it's soooo funkyeeee...

Simon

GRAFICA 94

▲ Funkotron è presentato come un posto selvaggio e gli abitanti sono ottimamente disegnati. Divertenti disegni psichedelici
▼ Tutto quel colore può dare fastidio agli occhi.

SONORO 95

▲ Brillante e stereofonico con qualche musichetta divertente

GIOCABILITÀ 92

▲ Il gioco ti prende dalla prima scena ed è difficile da lasciare visto che c'è sempre qualcosa di nuovo. Un giusto compromesso tra soddisfazione e frustrazione

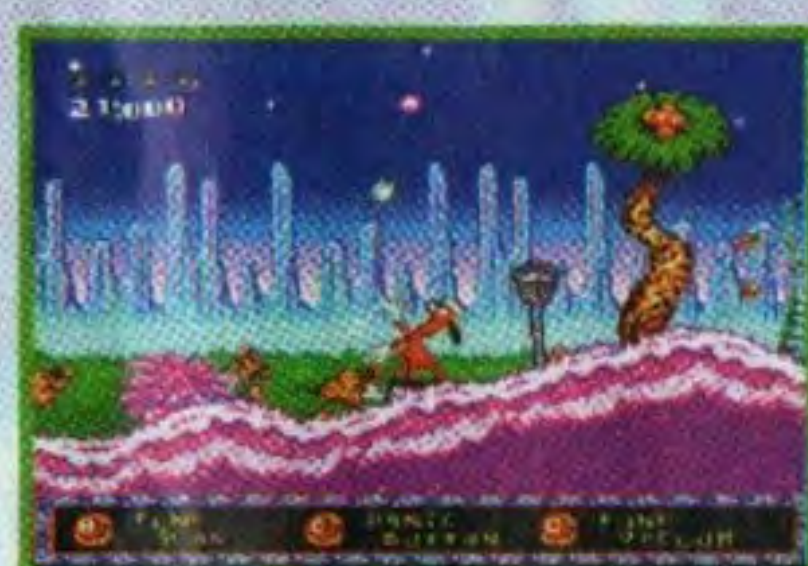
LONGEVITÀ 89

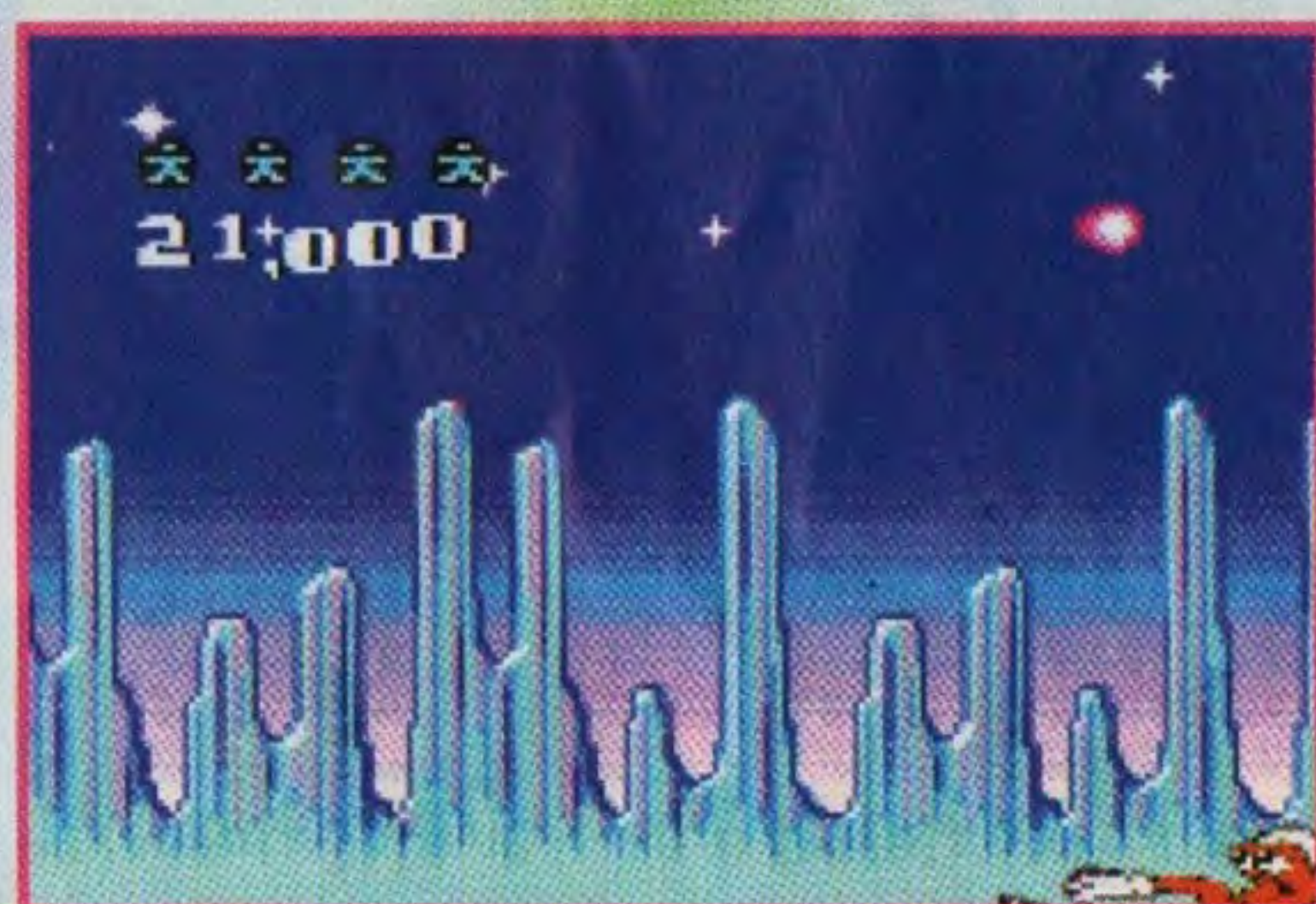
▲ Finirlo non è proprio, semplicissimo soprattutto da soli
▼ Con le password e i "continua" in due si riesce a finirlo più velocemente

GLOBALE 91

Un seguito degno dell'originale e uno dei platform più divertenti mai usciti sul Megadrive

TOEJAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON

REVIEW

LANCIATORI DI BARATTOLI

Gli abitanti della Terra sono liberi di girare indisturbati per il pianeta e questo è troppo pericoloso perciò cercate di imprigionarli negli appositi contenitori. Colpiteli con i barattoli e, una volta intrappolati, radunateli prima che scappino. Entrambi i personaggi sono tiratori scelti in questa specialità. Con il joypad potete variare il lancio, eseguire lanci verticali, a bass'altezza, verso il basso o collocarli come delle trappole. Sono disponibili anche quelli speciali che catturano la preda in un batter d'occhio.

◆ CHI CERCA TROVA ◆

Funkotron è uno strano pianeta popolato da strani esseri: guardate nel sottobosco e troverete ogni sorta di bonus. In alberi e cespugli si possono scovare punti, soldi etc., mentre alcune rocce nascondano cespugli (sarà colpa dell'inquinamento?). Ecco altri oggetti caratteristici del pianeta:
BOTTONI: E' difficile essere precisi qui dal momento che, premendoli, possono succedere svariate cose. A volte capita che ne appaia un altro (humor extraterrestre).
PARCHIMETRI: Un po' come i bottoni con la differenza che questi sono a pagamento.

CASE: Gli abitanti del pianeta sono seccati con voi per avere portato degli ospiti indesiderati ma chiamateli e vi daranno una mano.
FUNGHI: Saltandoci sopra rimbalzerete e potrete raggiungere posti più alti tenendo premuto il pulsante di fuoco; se trovate un parchimetro prima di un fungo, pagando potrete partecipare a una gara di salto.
IL GRANDE BLU: La parte subacquea è importante nel gioco; la quantità d'aria è limitata ma pagando potrete ricevere una boccata d'ossigeno.
FONTANE: Queste sono fonte di saggezza in quanto, avvicinandovi, vi impossesserete di numerose informazioni.

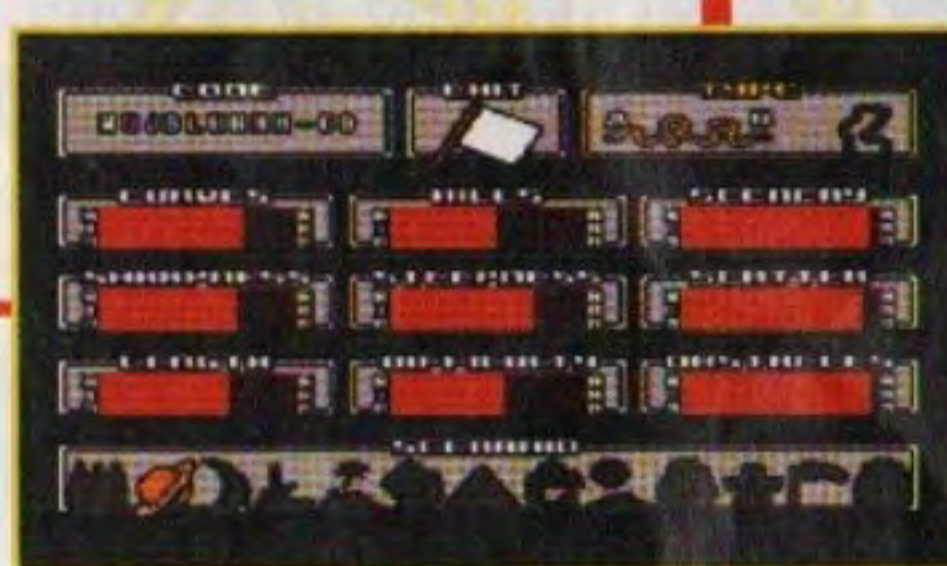
Lotus II: RECS

REVIEW

Avete presente la Ferrari? Sì? Beh, è innegabile che la Ferrari sia l'auto di lusso per eccellenza per noi italiani. La Lotus (e in particolare la Elan) è la Ferrari degli inglesi. Per questo motivo non ci siamo stupiti per nulla quando la Gremlin, una delle più famose case anglosassoni, ha deciso di dedicare un videogioco al marchio automobilistico sopracitato. Allo stesso modo ci sciroppiamo questo seguito e speriamo in bene...

Come il gioco originale, **Lotus II** vi permette di gareggiare contro altre 20 Lotus avversarie. Il vostro obiettivo? Semplicemente quello di finire la gara, possibilmente al primo posto. Due giocatori possono contemporaneamente, grazie allo split screen, ovvero a divisone dello schermo in due parti.

Le corse nel primo **Lotus** erano semplicemente tratti di strada intervallati da alcuni checkpoint e per continuare la corsa dovevate raggiungere il checkpoint prima che il tempo finisse, come in **Outrun**. **Lotus** II vi dà la possibilità di selezionare questo tipo di corsa oppure un vero e proprio circuito, dove lo scopo è quello di stare in testa alla gara stando attenti a non finire il carburante. Come prima i vari percorsi sono abbastanza anonimi, ma hanno comunque differenti condizioni temporali: ad esempio alcune volte dovrete affrontare la nebbia, che vi limita drasticamente la visibilità oppure guidare di notte o cercare di evitare diversi tipi di ostacoli che bloccano larghi tratti della carreggiata.

... RECS? COS'È, UNA LAVATRICE? ...

L'opzione RECS è semplicemente un'aggiunta al programma che vi permette di crearvi dei percorsi personalizzati. A differenza di **Jaguar XJ-220** però, non dovete costruire esattamente la pista, ma semplicemente selezionare i parametri che desiderate (ad esempio di quante cunette dovrà essere compostala pista, quanto dovranno essere le curve strette, quale tipo di scenario volete avere ai fianchi della strada o in quale scenario generale volete gareggiare). Una volta fatte le vostre scelte, avrete una password che riassumerà la vostra creazione in modo da poterla richiamare quando volete. Non è un vero e proprio editor, ma è abbastanza semplice e divertente.

COMMENTO

Prima di inserire la cartuccia nello slot del Megadrive pensavo "questo gioco non può essere così lento come il primo **Lotus** per Megadrive!", ma evidentemente mi sbagliavo. Non appena ho iniziato a guidare la macchina lungo quella che doveva sembrare una strada velocissima mi sono reso conto che forse questa versione è ancora più povera della prima. Per me un gioco di guida deve dare un'incredibile sensazione di velocità, mettere alla prova le proprie abilità di pilota, avere un sonoro potente che dia l'atmosfera al tutto... Beh, **Lotus II** non possiede nessuna di queste caratteristiche. Forse l'opzione a due giocatori può darvi l'incentivo a sfidare un vostro amico, magari in una pista con caratteristiche create da voi, ma un gioco di guida ben fatto non può salvarsi solo per queste cose...

Santaz

LOTUS II RECS

CASA PRODUTTRICE	GREMLIN
GENERE	GUIDA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 84
▲ Veloce e ben fatto l'effetto 3D...
▼ ...anche se alcuni sprite delle macchine appaiono un tantino grossolani

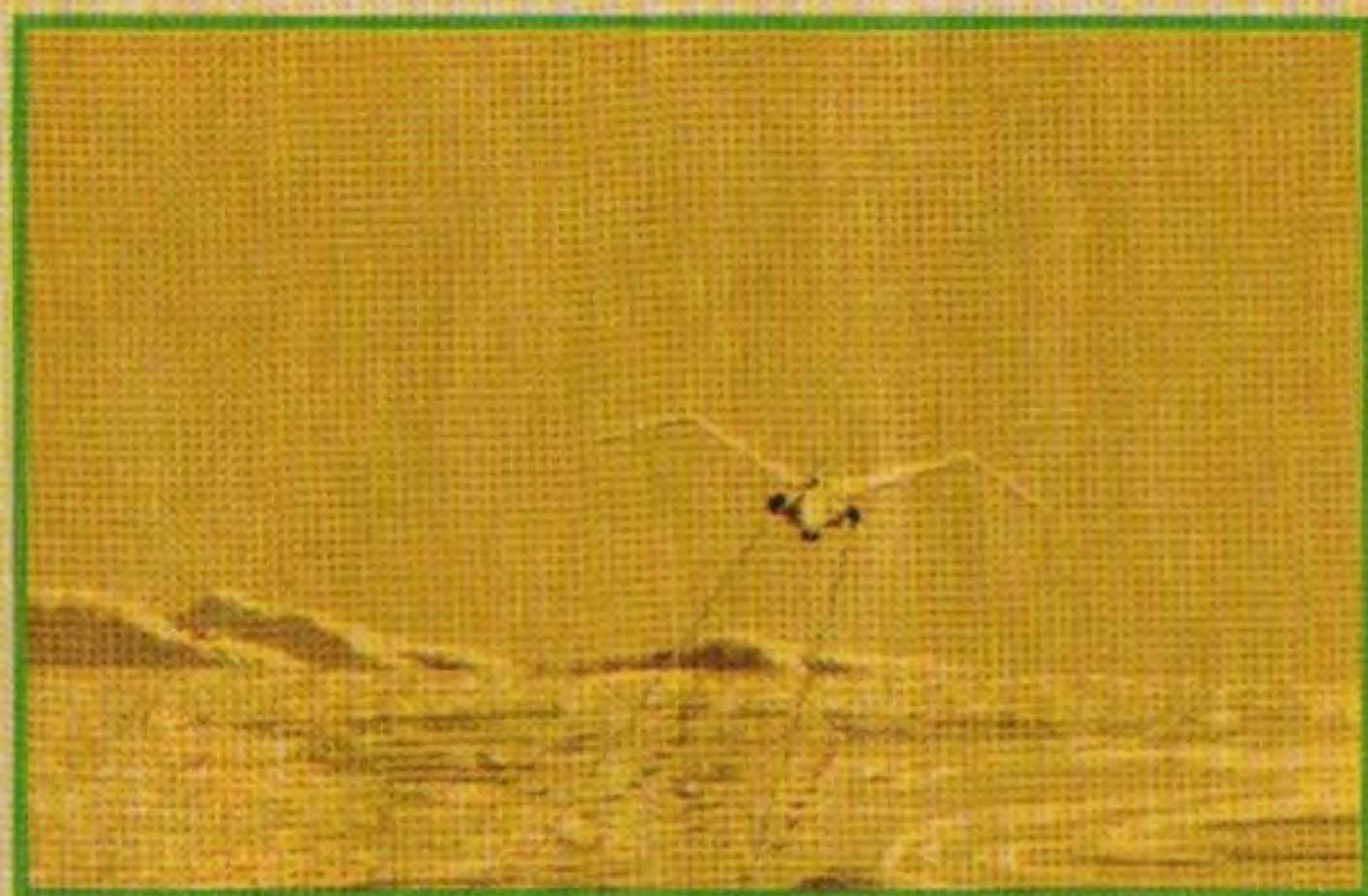
SONORO 66
▼ Una serie di odiose musichine e flebili effetti sonori

LONGEVITÀ 70
▼ Probabilmente inserirete la cartuccia solo per brevi sfide a due giocatori con i vostri amici

GIOCABILITÀ 68
▼ La guida non richiede particolare abilità e questo risulta noioso

GLOBALE 69
Un blando e noioso gioco di guida che non vi darà né brividi né emozioni

DUNE II - THE BA

REVIEW

Sia reso noto che sua eccellenza l'Imperatore Padishah Shaddam IV aveva decretato che il designato planetario di Arrakis fosse concesso al Duca Leto Atreides e alla sua Casata. Sua Maestà aveva quindi incaricato gli Atreides di produrre incessantemente la Spezia, esclusività di Arrakis, perché fosse venduta alla Gilda Spaziale e al Landsraad delle Casate planetarie. E' stato accertato che i rappresentanti della Casata Harkonnen risiedono ancora su Arrakis e non hanno abbandonato il pianeta secondo le volontà dei Pianetologi dell'Imperatore. Essendo al corrente dell'inimicizia fra le due Casate del Landsraad, l'Imperatore ha deciso: la Casata che conquisterà Arrakis con la forza delle armi, potrà avere in premio la Spezia...

COMMENTO

Urrà, pollici alzati e un alleluia per la Virgin! Questo gioco è a mio parere uno dei migliori dell'anno, se non in assoluto. So che tale affermazione può suonare strana, dato che sia la grafica sia il sonoro del gioco non sono il massimo della vita, ma che ci crediate oppure no, questi aspetti abitualmente importanti non contano un piffero nel caso di **Dune II**, perché fanno il loro dovere creando esattamente la giusta atmosfera. Riuscire a raccogliere la Spezia, proteggere la propria base e dare dal filo da torcere ai nemici simultaneamente è un'impresa pazzesca, ma il metodo di controllo è azzeccato, il gioco è di facile comprensione e una volta che ci siete dentro non lo mollate più. Il bilanciamento della difficoltà mi aveva inizialmente dato delle preoccupazioni, dal momento che ero riuscito ad arrivare al settimo settore in pochissimo tempo e alla prima partita; tuttavia, una volta raggiunto il settore in questione, i livelli hanno cominciato a farsi molto più impegnativi. Insomma, chiunque sia in cerca di un gioco da bambini, non guardi da questa parte; se invece desiderate un gioco che offra dosi abbondanti di strategia, tonnellate di azione distruttiva, montagne di stimoli e camionate di divertimento, non cercate oltre **Dune II**. Ve lo raccomando di cuore.

Fabio

SI GIOCA IN CASATA

Ci sono tre tribù su Arrakis: gli Atreides, gli Harkonnen e gli Ordos. Gli Ordos sono un'esclusiva del gioco, dato che non figurano nel romanzo originale di Frank Herbert (e neppure nel film di David Lynch, se è per questo). In compenso, la tribù indigena di Arrakis, quella dei Fremen, è assente. E' possibile controllare una qualsiasi delle tre tribù. Le diverse culture di ogni clan richiedono una condotta di gioco differente. Gli Atreides sono orientati verso la raccolta della Spezia, gli Harkonnen sono bellicosi, e gli Ordos sono una combinazione fra i due. Controllare gli Atreides costituisce il modo più facile per 'entrare' nel gioco.

TLE FOR ARRAKIS

ICONOCLASM

In Dune II, tutte le informazioni di pertinenza del giocatore vengono fornite da icone. Nell'angolo superiore-destro dello schermo c'è la quantità di crediti "pro-Spezia" che dovete spendere. Altresì indicato nello stesso angolo è il veicolo/edificio attualmente selezionato. La fascia superiore dello schermo mostra la resistenza dell'unità. Per quanto concerne le strutture, la fascia inferiore mostra quanto ci vuole all'unità per terminare il suo incarico. Cliccando due volte su una struttura, è possibile accedere allo schermo che mostra la sua condizione.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Il pianeta è diviso in settori, ognuno dei quali esige un diverso requisito dal giocatore. Ogni settore è a

sua volta ripartito in numerose schermate a scorrimento. Il luogo ove il gioco si concentra è la vostra base, che si espande al di fuori del vostro centro di comando. Dopo qualche tempo, il vostro dominio potrebbe avere le seguenti connotazioni:

OFFICINA

Qui è dove si costruiscono i veicoli. Anche le armi e le mietitrici vengono fabbricate in questo luogo, a costi determinati.

TORRETTE MISSILI

Le unità statiche di difesa sono di grande utilità per la protezione della base dagli attacchi del nemico.

BARRIERE DI PROTEZIONE

Accostando fra essi diversi blocchi, è possibile erigere una lunga muraglia protettiva.

RIPARAZIONI

I veicoli danneggiati vengono inviati in questo luogo per le opportune riparazioni.

AVAMPOSTO

Gli avamposti accrescono il livello tecnologico della base e inoltre forniscono al giocatore una scansione complessiva del settore.

SPEZIA

I campi di Spezia, vostro obiettivo, sono di diverse sfumature di rosso.

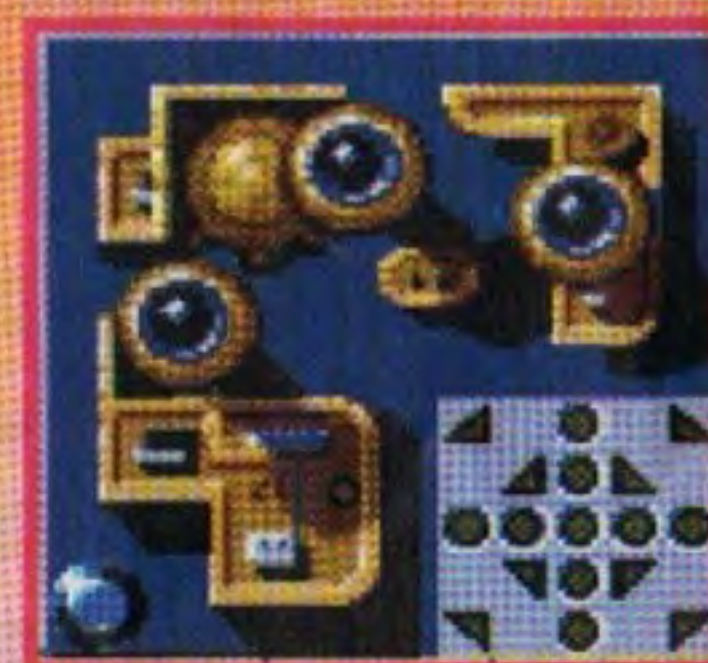
CENTRO DI COMANDO

La costruzione primaria. Tutti i vostri comandi di carattere 'costruttivo' vengono impartiti da qui. E' la struttura più resistente, ed è essenziale che rimanga intatta.

ROCCIA/SABBIA

E' possibile erigere dei fabbricati soltanto sulla roccia. Non è possibile costruire sul suolo roccioso in rilievo. Sulle dune sabbiose, i veicoli viaggiano più lentamente.

RAFFINERIA

Questo è il luogo in cui la Spezia viene raccolta e convertita in crediti. Ogni raffineria ha acclusa una mietitrice. La piattaforma di caricamento lampeggia quando una mietitrice deve tornare.

WIND TRAPS

Queste forniscono energia ai vostri edifici. Più edifici costruite, più energia occorre per alimentarli.

CASERME

Unità di soldati e 'troopers' vengono addestrati qui.

CASA PRODUTTRICE: VIRGIN

GENERE: STRATEGIA

DISTRIBUZIONE: UFFICIALE

VERSIONE: EUROPEA

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 76

▲ Le icone sono chiare e lo schermo è ben delineato
▼ La grafica non è molto spettacolare e non varia tanto. In sè stessa, però, non è molto importante

SONORO 72

▲ Ogni unità risponde verbalmente ai vostri comandi e gli effetti sonori sono favolosi
▼ Incolore il commento musicale e come se non bastasse è spesso soverchiato dagli effetti sonori

GIOCABILITÀ 91

▲ Divertentissimo, intelligente e avvincente

LONGEVITÀ 90

▲ Prima di arrivare al settore 7, ci vuole almeno un'ora di gioco, e per progredire si combatte con accanimento. Dune II ha una longevità esemplare

GLOBALE 93

Dune II è un autentico 'vincente'. Non sarà il tipico gioco da console, ma tanto meglio! Decisamente uno dei giochi più "cerebrali" mai realizzati per il Megadrive

DUNE II - THE BATTLE FOR ARRAKIS

REVIEW

EDILIZIA SPAZIALE

Nei livelli più avanzati, nuovi fabbricati si presentano nella finestra edifici del centro di comando. Fra questi, i più utili sono gli Spazioporti, poiché vi permettono di acquistare ogni sorta di macchinari per meno di quanto sia necessario spendere per fabbricarli. I Palazzi, invece, vi permettono di costruire più Centri di Comando, mentre i negozi della catena Hi-Tech offrono in vendita articoli aerei come Ornithopter e Carryalls.

ACTIVE SERVICE

Controllare le proprie unità mobili da battaglia è facile. Basta spostare il cursore al vertice dell'unità prescelta e cliccare, quindi spostare l'unità e cliccare di nuovo per piazzarla. Le unità da battaglia attaccano qualsiasi nemico risulti alla loro portata. Più progredita è l'unità, più potenti sono le sue armi. Si comincia con i Quad e i Trikes (questi ultimi, sorta di Tricicli da battaglia), per poi passare ai Lancia Missili ed ai poderosi Death Tanks e Sonic Tanks, con le loro armi ad onde moventi. I Carryall sono un particolare tipo di veicolo: proteggono le mietitrici dagli attacchi dei vermi desertici e sveltiscono la raccolta della Spezia portando le mietitrici alla raffineria in volo.

COMMENTO

Dune II mi ha entusiasmato fin da quando ho avuto l'occasione di provarne una versione non completa: pareva una perfetta mistura di strategia in tempo reale e azione. Ebbene, sono lieto di dire che la versione finale del gioco è altrettanto ammirevole. L'ingegnosa struttura di gioco è esemplare nella sua logica e semplicità: ci si entra in breve tempo, ma il potenziale per lo sviluppo di tattiche è enorme. Il gioco, poi, vanta un eccellente metodo di controllo: è semplice, preciso, e poco importa che ogni tanto si verifichi un ritardo (peraltro breve) nella risposta. Ma la cosa migliore del gioco è la sua atmosfera, che davvero evoca alla perfezione il clima del romanzo di Dune. La grafica non sarà un granché, ma Dune II è nondimeno il miglior gioco di strategia dai tempi di Mega-Lo-Mania.

Simon

REVIEW

SOCKET

CASA PRODUTTRICE
VIC TOKAI
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

Nonostante il notevole successo e tutto il casino che ha sollevato, **Sonic** non ha avuto emuli. Platform ce ne sono stati a valanghe ma nessuno ha mai osato sfidarlo nella sua specialità: la velocità. I due **Sonic** rimangono casi particolari nel campo dei videogiochi, almeno fino a qualche vocabolo di questa recensione fa: ecco infatti che arriva **Socket**! Cotesto gioco OSA spiattellarvi lì chili di parallasse, OSA farli andare a velocità warp e OSA sfidare il supremo porcospino con una specie di papero disneyano. Beh, divertente sembra divertente, ma è meglio che proseguiate con la recensione prima di sfoderare il portafoglio, dateci retta...

SI RINGRAZIA:
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

COMMENTO

Spesso ci si lamenta del fatto che molti giochi siano cloni spudorati di altri: mi sembra che il fenomeno dei picchiaduro che utilizzano gli stessi geni di **Street Fighter 2** riprodotti in laboratorio sia ormai noto a grandi e piccini. Devo però dire che se un gioco cercasse di imitare la velocità di **Sonic** nutrirei un certo rispetto per lo sforzo compiuto. Beh, è esattamente quello che fa **Socket**: livelli di parallasse a gogo e velocità luce sono in primo piano, anche se la grafica non manca certo di soffrire qui e là mostrando rallentamenti palesi. Tra l'altro, il gioco punta decisamente sulla corsa contro il tempo e contro la progressiva diminuzione dell'energia, sacrificando altri aspetti tipici del platform, ragione per cui mi sento più di indicarlo a chi ama la velocità (e decisamente ce ne sono pochi di giochi simili) più che agli amanti del platform. Un buon... gioco di corsa, tutto sommato.

CORRETE QUESTO RISCHIO

Una delle caratteristiche fondamentali di **Socket** è la velocità (non l'avevate capito, eh?) e forse è ancora più importante che in **Sonic**, nel senso che se nei giochi del porcospino blu a volte poteva risultare più coreografica che altro, qui è decisamente cruciale. Infatti, visto che l'energia decresce automaticamente, dovrete accapararvi quanti più fulmini potete nel minor tempo possibile. Naturalmente l'energia si può perdere nella collisione con i nemici (o con i loro proiettili ed emanazioni varie): questi possono essere blastati con un sapiente calcione, la vera arma del protagonista di **Socket**.

GRAFICA 85
▲ I livelli di parallasse creano un ottimo effetto
▼ Non manca la scattosità quando il personaggio raggiunge alte velocità

SONORO 75
▲ I motivetti sono abbastanza simpatici

LONGEVITÀ 70
▲ Schizzare a velocità luce è divertente...
▼ ...ma alla fine diventa troppo ripetitivo

GIOCABILITÀ 68
▲ È tutto basato sulla velocità...
▼ ...se pensavate a un platform potreste rimanere delusi

GLOBALE 68
Una variante di **Sonic**, però molto meno piattaformica

BRAM STOKE

Meglio tardi che mai! E' passato ormai quasi un anno dalla distribuzione del fortunatissimo film di Francis Ford Coppola sulla vita, gli amori e le mutazioni di Vlad l'Impalatore, meglio noto come il conte Dracula, ma solo ora la Sony ne diffonde la versione videoludica. Mistero della fede. Ad ogni modo, questa riduzione su cartuccia della celebre leggenda (leggenda soltanto?) rumena, vi mette nei panni di Jonathan Harker, l'eroe del film, nel suo tentativo di impedire che l'amata Mina (no, non la famosa cantante dal naso aquilino) ceda al fascino tenebroso del vorace vampiro e

di

pe

• OPZIONI SANGUIGNE •

Una volta accesa la console, occorre selezionare il livello di difficoltà fra i tre disponibili (Trainer, Normal e Hard), il numero di vite in dotazione e la quantità di ampolle che scandiscono la durata di una vita (un colpo da parte del nemico evia un'ampolla!), e la dislocazione dei vari comandi (salto, spada e lancio delle armi alternative, che possono essere candelotti di dinamite come paletti di legno) sui tasti del joypad. I quattro modi di gioco differiscono non per una variazione della difficoltà, ma per il numero di stage che si dovrà affrontare per completare il gioco. Maggiore è il livello di difficoltà selezionato, più lunga sarà la missione. Avete fretta?

COMMENTO

La storia dei videogames ci ha insegnato che in linea di massima è bene non aspettarsi molto dalla versione videoludica di un film (o anche un fumetto, o un cartone animato), perché nella maggior parte dei casi si viene delusi. Certo, ci sono sempre le eccezioni, ma questo **Dracula**, purtroppo, non appartiene a tale categoria. Tecnicamente si può considerare ben realizzato: sprite belli grossi e, nella maggior parte dei casi, ben animati (ma fra le eccezioni, sfortunatamente, c'è proprio John Harker), suggestive ambientazioni, scrolling impeccabile, un ottimo assortimento di nemici, un'adeguata atmosfera musicale... insomma, non si può dire che sia fatto male. Tuttavia, il gioco in sé non è nulla di speciale, anzi se avete giocato a **Shadow Of The Beast** è come se aveste già giocato a **Dracula**, perché i due titoli si somigliano tremendamente. Se proprio ci tenete tanto a rivivere le emozioni offerte dal film, compratevi la videocassetta: non solo è la migliore delle alternative, ma è anche quella relativamente meno costosa.

Alex

R'S DRACULA

COMMENTO

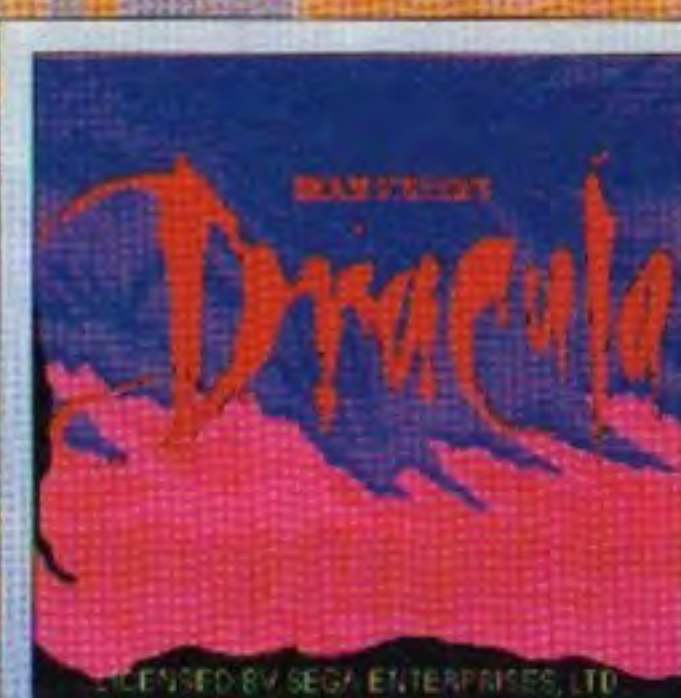
Devo ammettere di non aver ancora visto il kolossal di Coppola, ma per capire quanto mediocre sia il suo tie-in videoludico non c'è affatto bisogno di averlo fatto. O no? Be', ad ogni modo, il gioco della Psygnosis è praticamente una pallida, anzi oserei dire anemica (eheheh…), rivisitazione del suo capolavoro, **Shadow Of The Beast**. Eh no, cari miei, troppo comodo prendere un vecchio gioco, modificarne la grafica, e pretendere che sfondi in virtù del titolo di un film multi-miliardario. Certo non si può dire che sia un brutto gioco. Anzi, la parte grafica è complessivamente di buona fattura (e ci mancherebbe, visto chi sono i responsabili), il sonoro ben adeguato alla circostanza, e il gioco è geograficamente molto vasto e variato. Solo che in sostanza è un titolo già giocato. Comunque dateci pure un'occhiata, specialmente se con il mitico **Shadow** non ci avete mai giocato.

Fabio

RAY HARRYHAUSEN INSEGNA

Fra le varie creature che cercano di porre fine alla vita di John Harker, vale la pena segnalare gli scheletri che popolano i livelli più avanzati del gioco. Particolarmente inquietanti sono le carcasse ambulanti di cavallo, mentre quasi simpatici sono gli ossuti guerrieri armati di sciabola e scudo, evidente omaggio agli scheletri animati con la tecnica del 'passo uno' da Ray Harryhausen (uno dei più grandi maghi degli effetti speciali) per capolavori del cinema fantasy quali **Il Settimo Viaggio di Sinbad** e **Gli Argonauti**.

VAN HELSING, IL FAMOSO CIOCCOLATO OLANDESE?

La missione di mister Harker inizia in una sudicia taverna infestata di ratti, cani selvaggi, pipistrelli e ubriaconi lancia-bottiglie, tutti accomunati dal desiderio di ostacolare il nostro giovanotto (che somiglia a tutto e a tutti fuorché a Keanu Reeves). Se non ci si vuole limitare a eludere il pericolo con un salto, un colpo di spada (visivamente simile alla sciabolata del protagonista di **Strider**) è sufficiente a neutralizzarlo una volta per tutte in una nuvola di fumo color ruggine. E se la spada non vi bastasse, è possibile appropriarsi di armi più potenti seguendo le indicazioni del dottor Van Helsing, nemico giurato del conte transilvano, che Harker incontra di quando in quando nel corso del gioco. Le uscite che collegano fra loro i vari livelli (si fa per dire, perché è possibile uscire da un livello, ma non rientrarvi) vanno raggiunte seguendo le indicazioni fornite da una freccia/bussola situata in cima allo schermo.

CASA PRODUTTRICE	SONY IMAGE SOFT
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 78
▲ Ben animata, colorata e definita
▼ Certi sprite, fra cui quello del protagonista, lasciano un po' perplessi

SONORO 82
▲ Musiche in perfetta sintonia con il tema del gioco
▼ Effetti sonori un po' anemici

LONGEVITÀ 81
▲ È tanto vasto…
▼ …quanto monotono

GIOCABILITÀ 79
▲ È di facile "accesso"
▼ Non c'è molto da fare, e i comandi non rispondono come si vorrebbe

GLOBALE 77
▲ Una dignitosa versione videoludica dl film di Coppola; ma dalla Psygnosis ci aspettavamo di più

REVIEW

COOL SPOT

CASA PRODUTTRICE	VIRGIN
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

Per una serie di coincidenze totalmente improbabili e impossibili da descrivere, tutti gli amici di Spot sono stati in qualche modo intrappolati in gabbie poste alla fine di tortuosi livelli di gioco. E la cosa divertente è che il mitico Spot deve raccogliere una serie di stemmi della Virgin per poter aprire le gabbie e liberare i suoi simili (la vita non vi sembra estremamente surreale quando si parla del porta bandiera di una marca di videogiochi?). Non ci vuole un genio per capire che in questo gioco dovrete impersonare niente popò di meno che Cool Spot. Tuttavia la questione rimane: come hanno fatto gli altri Spot a finire nelle gabbie e chi ce li ha messi dentro? Ai posteri l'ardua sentenza: a noi basta che questo platform sia divertente e giocabile e... Ragazzi, Cool Spot è tutto questo e molto più!

COMMENTO

Non ero uno dei più accaniti fan della versione per Megadrive, ma ci ho giocato fino a quando non l'ho finito. Questa versione Master System è eccellente, con grafica carina e sonoro abbastanza buono. Lo schema di gioco tuttavia è abbastanza ripetitivo e i videoplayer più impazienti si stuferanno abbastanza facilmente. In definitiva quindi, un buon gioco ma non abbastanza da essere paragonato a **Mickey Mouse I/II** e **Donald Duck**.

GRAFICA 80
▲ Ottima fluidità con una buona grafica per i fondali
▲ Sprite ben fatti

SONORO 77
▲ Musica carina condizionata solo dal chip sonoro del Master System

LONGEVITÀ 70
▼ Abbastanza facile con pochissima varietà di gioco

GIOCABILITÀ 84
▲ Molto facile da capire e abbastanza divertente

GLOBALE 82
Un platform veloce e molto giocabile rovinato solamente dall'insufficiente varietà di gioco dei vari livelli

• LISCIA, GASSATA O... •

Raccogliete abbastanza bollicine in ogni livello e avrete l'opportunità di entrare in uno stage Bonus. L'obiettivo è semplice: saltate all'interno di una bottiglia gigante nonché frizzante e, zompando su bollicine e cose simili, raccogliete bonus vari e continue extra, il sogno di ogni videogiocatore.

BLADES OF VENGEANCE

Australia, sede della Beam Software. Si deve decidere che tipo di gioco produrre per la Electronic Arts. Un genialoide propone un picchiaduro di ambientazione fantasy. Idea banalissima, accolta positivamente da tutto il team che si mette subito al lavoro per produrre **Blades of Vengeance**.

Uno sperduto negozio di console, qualche mese dopo. Due ragazzi sono davanti allo scaffale delle cartucce per Megadrive: "Ehi, l'hai visto questo? **Blades of Vengeance**..." - "Fa un po' vedere... Uff, ne ho già un pacco di giochi uguali".

Non è difficile immaginare che molti di voi si comporterebbero allo stesso modo davanti a questa cartuccia. Ad ogni modo a vedere se c'è comunque qualcosa di buono nell'ultimo titolo della prestigiosa casa a stelle e strisce All'inizio potete decidere se impersonare un guerriero, un mago o una cacciatrice e se intendete giocare da soli o con un amico (naturalmente in due il tutto è molto più divertente). Dovrete poi affrontare le tonnellate di nemici che vi bloccano la strada. Punto. Basta.

Volete sapere altro? Perché? C'è dell'altro? A me sembra proprio di no...

ALLA RICERCA DELLA POZIONE PERDUTA

Durante la vostra missione potete raccogliere diversi oggetti, come le pozioni magiche, che vi consentiranno di diventare invisibili, recuperare energia e altre diavolerie del genere. Ci sono poi numerosi tesori da scovare e, ultime ma non certo per importanza, delle armature da recuperare. Queste sono molto importanti perché vi consentiranno di eseguire gli attacchi speciali, che aumentano di molto la vostra potenza devastatrice.

COMMENTO

Dopo averlo provato la prima volta non ero molto impressionato: **Blades of Vengeance** era come molti altri prodotti dello stesso tipo, ma devo ammettere che ero rimasto coinvolto dal gioco. Non c'è niente di originale o strabiliante ma tutto è realizzato adeguatamente, i livelli sono vari, la difficoltà è ben dosata e lo schema di gioco è avvincente. Non è che ve lo stia vivamente consigliando, vi sto solo dicendo che è un buon gioco. Sfortunatamente ora ci sono in giro cartucce veramente GALATTICHE. **Blades of Vengeance** può reggere il paragone con titoli del 1991, che magari ora costano anche meno, ma non con gli ultimi prodotti usciti sul mercato, quindi occhio.

Marco

CASA PRODUTTRICE: ELECTRONIC ARTS

GENERE: PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE: UFFICIALE

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1-2

GRAFICA 92
▲ Niente di eccezionale, ma tutto è realizzato con ottima cura

SONORO 73
▲ Buona la musica di accompagnamento...
▼ ... ma gli effetti sonori non sono niente di speciale

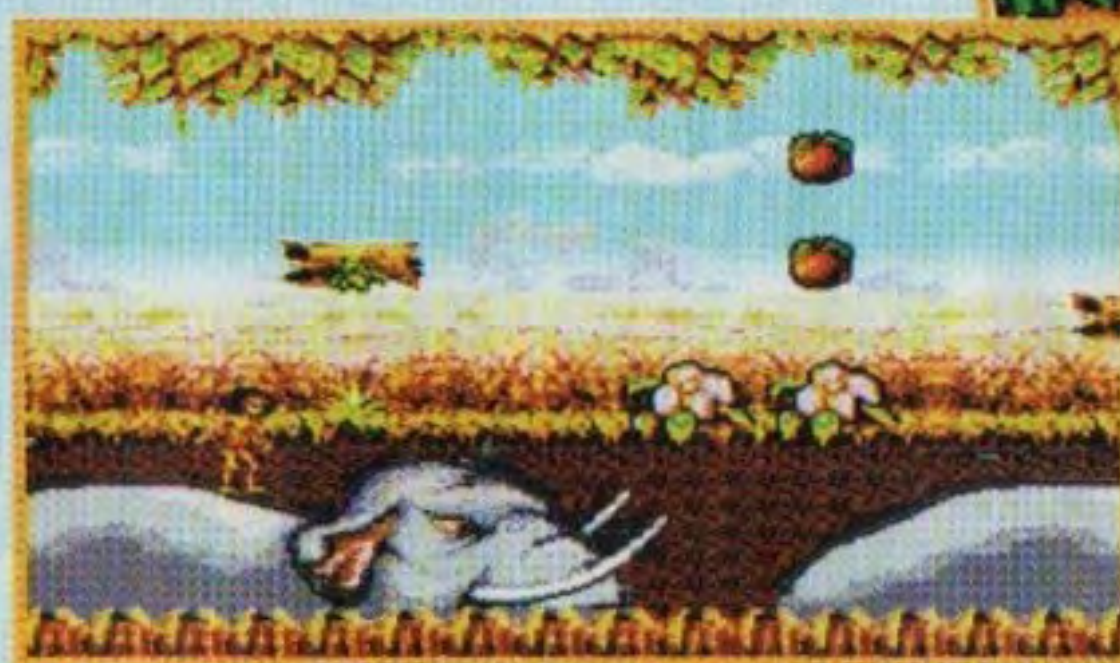
GIOCABILITÀ 74
▲ Immediato, vi trovate subito calati nella sfida
▲ In due è ancora più divertente

LONGEVITÀ 77
▲ Vi terrà impegnati per diverso tempo...
▼ ...ma forse è fin troppo difficile

GLOBALE 72
Un gioco realizzato in maniera più che dignitosa, ma che non presenta niente di particolarmente originale

THE JUNGLE BOOK

REVIEW

Più che un ferry-boat, questo mi sembra un ferry-bear!

Sarà lento come mezzo di trasporto, ma è gratis e non inquina!

Chi? Chi? Eh, avanti! Chi? Chi non ha mai visto **Il Libro della Giungla**, una delle migliori produzioni Disney quando ancor i computer si usavano solo per giocare e non per realizzare film a cartoni animati? Sicuramente tutti ve lo ricorderete, quindi bando alle ciance e passiamo al gioco nel quale, sorpresa sorpresa, dovrete impersonare Mowgli, il pischello. Il vostro compito varia da missione a missione (in alcune dovrete recuperare un certo numero di gemme, in altre sconfiggere un nemico prestabilito, in altre ancora arrivare a una certa destinazione...), ma sorprendentemente dovrete dare sfogo ai vostri più bassi istinti omicidi facendo fuori tutti gli abitanti della giungla che osino sbarrarvi la strada, in particolar modo gli immancabili nemici di fine livello (nel primo, ad esempio, dovrete vedervela con il serpente Kaa). Ma dove sono finite la bontà, la gentilezza e il buon umore delle produzioni Disney?

Ahaaaaaaaaahaaaaaah (Tarzan docet)!

Ma questo libro è una giungla

I caschi di banane sono degli elementi importantissimi in questo gioco: dentro potrete trovarci di tutto, dai continue extra, a vite extra a energia extra. Tutto extra! Il bonus più utile è però senz'altro il boomerang: quest'arnese infatti vi permette di far fuori i nemici con un sol colpo invece che con quattro o cinque come ne richiedono di solito. Mitico!

COMMENTO

Se devo proprio dire la verità non sono un grandissimo fan del Master System. Questo mese invece ho passato un sacco di ore sull'otto bit di casa Sega divertendomi come un matto: prima **Desert Strike** della Domark, poi **Cool Spot** e adesso questo **The Jungle Book**. Ragazzi, questo è un gioco massiccio con una grafica ottima e una giocabilità di livelli altissimi: pensate che mi sono portato a casa persino il Master System per giocarci nel week-end! Certo, lo schema di gioco (fai fuori tutti quelli che incontri senza nessuna pietà) forse non si adatta alla perfezione al soggetto "teneroso e cartonoso", ma l'azione è veloce e il tutto è abbastanza giocabile da tenervi incollati al video per ore e ore. Unica nota di demerito: una volta presa la mano con il sistema di controllo non ci metterete moltissimo a finire il gioco, quindi fate i vostri calcoli. Secondo me rimane comunque uno dei migliori giochi per Master System usciti negli ultimi mesi.

CASA PRODUTTRICE: VIRGIN

GENERE: PLATFORM

DISTRIBUZIONE: UFFICIALE

VERSIONE: EUROPEA

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 90

▲ Grafica e animazioni che catturano alla perfezione lo spirito della pellicola

SONORO 78

▲ Le musichette non sono niente male...

▼ ...ma gli effetti sonori fanno veramente pietà

LONGEVITÀ 81

▼ Alcuni livelli sono veramente ostici, ma la voglia di vedere la fine vi terrà incollati al Joypad

GIOCABILITÀ 88

▲ Il gioco è velocissimo e immediatamente giocabile: vi divertirete non poco

GLOBALE 85

Il film era un mito e la conversione su Master System è uguale. Un platform eccellente, anche se un attimino poco profondo

DESERT STRIKE

REVIEW

CASA PRODUTTRICE
DOMARK
GENERE
SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE
UFFICIALE
VERSIONE
EUROPEA
NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Non pensavo che il Master System potesse essere una console tecnologicamente adatta a uno sparatutto monumentale come **Desert Strike**, eppure siamo di fronte alla prova concreta che ciò è possibile. Tutto quello che c'era nella versione per il Megadrive è stato schiaffato in questa cartuccia per il Master System, e con risultati oserei dire ottimi. Quel fantastico mix di azione e strategia che era **Desert Strike** per il 16-bit della Sega, ora è anche in questa versione. Non riesco a crederci. La grafica è eccezionale, così come tutto il resto. L'unica cosa di cui potrei lamentarmi è il fatto che a volte il mio elicottero sia andato a schiantarsi su edifici che a me sembrava neanche di sfiorare. Ma che cavolo, per una struttura di gioco di una simile qualità posso benissimo chiudere un occhio!

Fabio

Ci dispiace di interrompere così bruscamente la vostra quiete domestica, ma è necessario sappiate che il Generale Kilbaba, un dittatore del Medio Oriente, ha appena invaso un paese contiguo e lo ha annesso al proprio, in modo da poterne sfruttare le sue preziose risorse naturali. Se nessuno gli impedirà di passarla liscia, userà queste risorse per favorire i suoi piani di conquista globale, e allora saremo TUTTI dispiaciuti!

Fortuna vuole che gli Stati Uniti abbiano piazzato una flotta di navi da guerra proprio da quelle parti! Purtroppo, si dà il caso che voi, ahem, siate a bordo di una di queste navi e che ora dobbiate pilotare un elicottero d'assalto modello Apache in un territorio che pullula di artiglieria nemica di superficie: se il pericolo è il vostro mestiere, in questo gioco sarete oberati di lavoro! Dovrete infatti intraprendere cinque campagne, ognuna delle quali vi vedrà, fra le altre cose, distruggere le industrie belliche del nemico, liberarne gli sventurati prigionieri e dare alle fiamme tutta la sua potenza militare.

CONTROLLO MISSIONE

In **Desert Strike** vi sono cinque campagne, ognuna con un obiettivo "globale"; tuttavia, per raggiungere tale obiettivo dovrete completare una serie di missioni in ciascuna zona di guerra. E' bene affrontare queste missioni nell'ordine predisposto, poiché sono ingegnosamente concatenate. Nella prima campagna, per esempio, il vostro primo obiettivo è un paio di installazioni radar dislocate sulla costa. Se le tralasciate a favore di qualche carro armato, scoprirete che il radar ha già rilevato la vostra presenza e ha trasmesso la vostra posizione ai carri armati, sicché questi potranno abbattervi prima che possiate sparare un colpo. Se invece fate le cose nella maniera corretta, il nemico sarà impreparato a qualsiasi vostro attacco e avrete quindi maggiori probabilità di successo.

GRAFICA 91
▲ Scrolling fluido e sprite ben definiti; insomma, fa un bel figurone
▼ Lo sprite dell'elicottero sembra lievemente sproporzionato

SONORO 69
▲ Ottima la musica nello schermo dei titoli
▼- Fastidiosi gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 92
▲ Un'ottima mistura di azione e strategia che "prende" fin dall'inizio

LONGEVITÀ 91
▲ All'inizio è facile, ma una volta raggiunta la terza campagna avrete già sudato la metà delle proverbiali sette camicie

GLOBALE 92
Una conversione grandiosa di un gioco fantastico; nessun "systemista" dovrebbe lasciarselo sfuggire!

DESERT S

REVIEW

Aaah, benvenuti nel deserto più infuocato! Tutti i tipi di forme viventi possono sopravvivere in queste condizioni aride e ostili: scorpioni, cactus... Ehm, dunque... struzzi corridori... e poi, hmmm... Ah sì, coyote non troppo intelligenti. Diciamo che queste ultime due rimarchevoli speci rappresentano il massimo sviluppo evolutivo in un ambiente come quello sopracitato.
Protagonisti della cartuccia per Game Gear qui recensita sono proprio due animaloidi appartenenti a queste categorie. Il primo è, per l'appunto, uno struzzo in grado di raggiungere velocità paragonabili a quelle di una Ferrari F40 e dotato di un verso che ricorda molto quello del clacson di una macchina (non un F40 stavolta, ma una 500 modello 1942). Il secondo invece è un coyote il cui unico scopo nella vita è quello di fermare lo struzzo mediante una sporta di marchingegni strampalati tutti rigorosamente acquistati dalla ditta a tutti nota con il nome di ACME. Mettetevi nei panni di questi due strani esseri e potrete entrare nel mondo di Desert Speedtrap...

◆ NO, L'ACME NO! ◆

Ogni tre livelli incontrerete Willy il Coyote alla guida di uno strano macchinario. Evitate velocissimamente i missili a razzo che vi sparerà contro e saltate ogni qualvolta vi verrà incontro con questo suo pericoloso macchinario. Cercate di raggiungere l'uscita e il marchingegno si autodistruggerà, lasciando il povero Willy in condizioni non proprio ottimali.

COMMENTO

Non c'è molto da dire su ***Desert Speedtrap****, se non che si tratta die un divertente giochillo. L'azione è molto veloce, anche perché l'area di gioco mostrata sullo schermo non è il massimo della grandezza. La grafica pulita e dettagliata salva il gioco da quello che potrebbe essere uno dei soliti platform piatto e banale. In definitiva bisogna ammettere che la Probe ha reso il tutto abbastanza vivace (non come il cartone animato, ma non si può avere tutto dalla vita. Non male per il Game Gear.*

Bio Massa

PEEDTRAP

CASA PRODUTTRICE
PROBE
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1

◆ SUPER ROAD RUNNER WORLD ◆

Durante il gioco vi capiterà spesso di incontrare nel deserto uno strano fungo d'argento (tipica coltivazione desertiaca: crescono spesso dopo le piogge, cioè mai). Questo vi trasporterà in una località segreta, piena di stellette. Tuttavia fate attenzione poiché un alieno (???) fa la guardia a questo misterioso territorio. Per la serie "non sappiamo più cosa inventare"...

OCCHIO AL TEMPO!

Al controllo di un animale come Road Runner si devono sfruttare, sia per necessità che per scelta, prevalentemente qualità come la velocità e... Ehm, la rapidità. Bisogna infatti considerare che incombe su di noi costantemente durante tutta la partita un preciso limite di tempo: questo tempo può essere ricaricato solo prendendo delle stelline che rappresentano ognuna un secondo extra. Finite il tempo a vostra disposizione e ci smenerete una bella vita.
Oltre alle stelline lungo il tragitto troverete anchenumerosi mucchietti di semini: tenete presente che sono un nutrimento essenziale, ma fate attenzione agli ordigni esplosivi disseminati dal Coyote.

COMMENTO

Innanzitutto precisiamo che vi parlo in qualità di uno dei più accaniti fan del cartone animato avente come protagonista lo strampalato Willy il Coyote. Era sempre una goduria sciropparsi tutti gli assurdi stratagemmi che il nostro eroe ideava per catturare Roadrunner e vederli rivoltarsi contro il loro inventore nei modi più assurdi e divertenti. In questa versione per Game Gear la grafica dettagliata rende bene l'atmosfera del gioco e anche se il platform non raggiunge certo i livelli di Sonic è comunque simpatico e divertente. Bip bip!

GRAFICA 78
▲ Piccola, ma ben fatta e dettagliata, compreso il deserto sullo sfondo

SONORO 74
▲ Gli effetti sonori sembrano adattarsi bene al gioco
▼ La musica è abbastanza povera

LONGEVITÀ 80
▲ Inizialmente stenta un po' a causa del difficile sistema di controllo, ma poi cresce

GIOCABILITÀ 75
▼ Non ci sono moltissimi livelli, ma è senza alcun dubbio divertente da finire

GLOBALE 80
Nonostante possa sembrare il solito platform, Desert Speedtrap è divertente e non vi farà di certo rimpiangere di averlo comprato

MEGA HIT PARADE

Aaayeah! Siete capitati nello spazio classifiche di **Mega Console**, dove sono attentamente intabellati i migliori videogiochi per console Sega. Siete pronti per i 20 titoli più cattivi per MD? O per le 10 tostate galattiche oggi disponibili per Mega CD? O... basta, non vogliamo toglervi ogni sorpresa... Noi ci vediamo il mese prossimo, ancora una volta su **Mega Console**!

TOP 5 MASTER SYSTEM

1 Sensible Soccer	Sony	Sportivo
2 Jungle Book	Virgin	Platform
3 Cool Spot	Virgin	Azione
4 Sonic The Hedgehog 2	Sega	Platform
5 Desert Strike	Domark	Azione

TOP 20 MEGADRIVE

1 Eternal Champions	Sega	Picchiaduro
2 Street Fighter 2 Plus	Capcom	Picchiaduro
3 Sensible Soccer	Sony	Sportivo
4 NHL Hockey '94	EA	Sportivo
5 Gunstar Heroes	Sega	Azione
6 Mortal Kombat	Arena	Pichiaduro
7 Aladdin	Sega	Azione
8 Zombies Ate my Neighbors	Konami	Azione
9 WWF Royal Rumble	Acclaim	Sportivo
10 Robocop VS Terminator	Virgin	Azione
11 John Madden '94	EA	Sportivo
12 Toe Jam & Earl 2	Sega	Azione
13 Gauntlet IV	Tengen	Azione
14 Puggsy	Psygnosis	Avventura
15 Sonic Spinball	Sega	Flipper
16 Lethal Enforces	Konami	Sparatutto
17 James Pond 3: Op. Starfish	EA	Platform
18 TMNT: TF	Konami	Picchiaduro
19 Rolling Thunder 3	Namco	Azione
20 X-Ranger	Sega	Sparatutto

TOP 10 MEGA CD

1 Silpheed	Game Arts	Sparatutto
2 Sonic The Hedgehog CD	Sega	Platform
3 Thunderhawk	Core Design	Sparatutto
4 Lethal Enforces	Konami	Sparatutto
5 Ecco the Dolphin	Sega	Strategia
6 Final Fight CD	Capcom	Picchiaduro
7 Bari-Arm	Human	Sparatutto
8 Joe Montana Football	Sega	Sportivo
9 Chuck Rock 2	Sony	Platform
10 Puggsy	Psygnosis	Avventura

TOP 5 GAME GEAR

1 Sensible Soccer	Sony	Sportivo
2 James Pond 2: Robocod	Ocean	Platform
3 Star Wars	Us Gold	Azione
4 Desert Speedtrap	Sega	Azione
5 Ecco the Dolphin	Sega	Avventura

TOP 10 LETTORI

Vogliamo sapere quali sono i dieci vostri giochi preferiti per la/e console che possedete (ovviamente tra Megadrive, Mega CD, Game Gear e Master System), per ciò prendete carta e penna e spedite le vostre classifiche a:

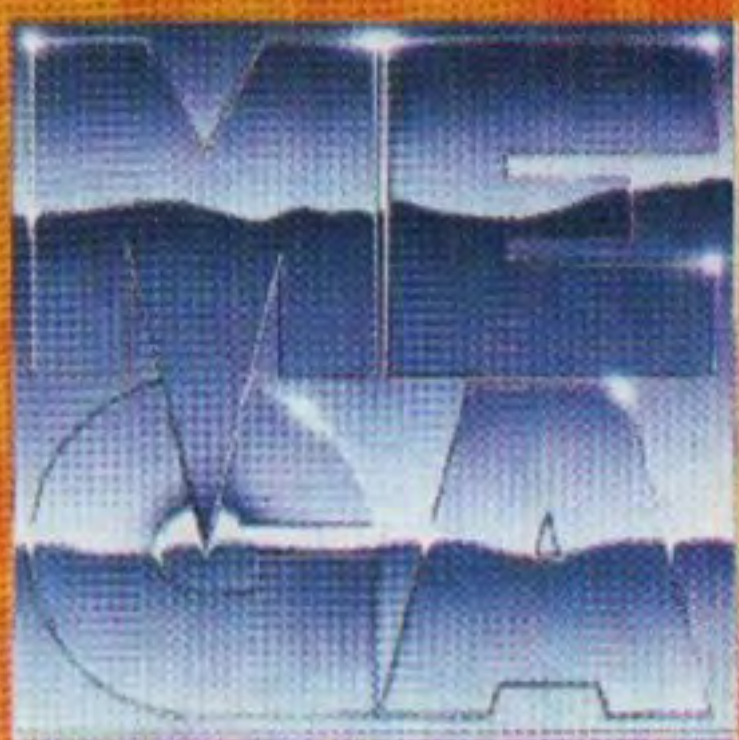
MEGA HIT PARADE - MEGA CONSOLE
Futura Publishing
via Edolo 29
20125, Milano
(Pianeta Terra)

VIEWPOINTS

ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	BIO MASSA	CHAR	FABIO	MAD MAX	MATTEO	PAOLO	SIMON
AERO THE ACROBAT	7	6	7	7	6	8	7
AWESOME POSSUM	4	5		5	5	7	3
BLADES OF VENGEANCE	6		7	5	4		6
CASTLEVANIA	8	7	8	6	7	8	6
COOL SPOT (MS)	9	6	8	8	8	9	7
DESERT SPEEDTRAP (GG)			8	8	6	8	6
DESERT STRIKE (MS)	8	8	9	9	9	8	7
DRACULA	5	6	6	7		6	4
DRAGON'S REVENGE	6	6	8	7	7	7	6
DUNE II	7	8	9	8	9	9	7
ETERNAL CHAMPIONS	8	7	7	9	7	8	6
JAMES POND 3 OP. STARFISH	6	6	7	6	6	8	7
JOE MONTANA NFL FOOTBALL (MCD)	6	7	6	6			7
LOST VIKINGS	7	6	9	7	7	9	7
LOTUS 2	2	6	5	6	3	6	4
MC DONALD'S TREASURELAND	7	5	7	7	5	7	7
PUGGSY		6	7		7	9	7
ROLLING THUNDER 3	7	6	7	5	7	7	8
SOCKET	6	6	7		5	6	7
SONIC SPINBALL	8	7	7	8	7	8	8
SPIDERMAN VS THE KINGPIN (MCD)	5	6	8	7	6	7	6
THE JUNGLE BOOK (MS)			9	6	8	8	8
TOEJAM & EARL 2	8	8		8	8	8	9
WWF ROYAL RUMBLE	6	6	6	5	4	6	7
ZOOL	5	5	6	6	5	7	6

MEGALEGENDA

10 - Un MEGA gioco
9 - Awesome
8 - Radicale distruttivo
7 - Bella li
6 - Regolare
5 - Andiamo male...
4 - 2 bad
3 - Ciofeca
2 - Aaargh...
1 - Top of the fogn

Benvenuti al primo appuntamento con MEGATRIX, l'unica rubrica al mondo... Vabbè, diciamo di questa rivista... che sveli, disveli e riveli i segreti più intimi dei giochi più caldi. Non pensate male: so che sembra di leggere Novella 2000, ma vi assicuro che avete ancora davanti Mega Console, per cui andate a vedere se c'è qualcosa che possa saziare la vostra fame di trucchi. Oh oh, un minuto: rammentate che a noi i trucchi fa piacere anche riceverli, oltreché darli (ahò, non ci abbiamo mica scritto "giocondo" sulla copertina!), perciò prendete nota dell'indirizzo sottoindicato e mettetevi al lavoro: Megatrix wants YOU!

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

MORTAL KOMBAT
GAME GEAR
Sangue a volontà

Ecco come cavare il gore dalla versione GG di questo gettonatissimo picchiaduro. Alla prima schermata dei titoli (quella che precede i dossier sui personaggi), tenete premuti i tasti I e 2, quindi ruotate il joypad in senso orario. Se le parole "Now entering kombat" appaiono sullo schermo, complimenti: il cheat ha funzionato!

MAZIN SAGA
MEGADRIVE
Combattimenti Esclusivi

Ehi, ma sapevate che **Mazin Saga** diventerà presto un cartone animat... Ah, lo sapevate? Uffa, ma che ci stiamo a fare noi, allora? Beh, speriamo almeno che questo cheat vi risulti nuovo, sennò tanto vale che la rivista la facciate voi!
Allora, selezionate l'ultimo effetto sonoro e l'ultimo brano musicale dallo schermo delle opzioni, dopodiché cominciate a giocare come al solito: scoprirete che le sezioni che si interpongono fra i vari combattimenti con i Boss di fine-livello, sono - puff! - scomparse. Di conseguenza, non farete altro che affrontare i Boss uno dietro l'altro!

PSYCHO FOX
MASTER SYSTEM
Immortalità

Ci siete ancora, utenti del Master System? Bene, allora cuccatevi questo cheat per quella vecchia volpe (in effetti è un titolo tutt'altro che recente) di **Psycho Fox**. Nell'istante in cui Psycho viene colpito, inserite la pausa e selezionate la straw doll. Se siete fortunati, vi ritroverete con una volpe per nulla agonizzante.

PUTT'N'PUTTER
GAME GEAR
Varie

Tre dico, tre trucchetti per il golf videoludico che piace tanto a Sean Connery (beh, non è vero, ma a qualcuno della redazione piace pensare che sia così). Tanto per cominciare, con il codice DLPKQ, il giocatore va alla sedicesima buca con la bellezza di 81 palline!
Inserendo la parola SEGA, invece, si resetta il gioco. Last but not least, premendo il tasto 2 e lo START durante la schermata del titolo, si richiama uno schermo di configurazione che include un 'sound test' e permette al giocatore di selezionare nove palline. Azz!

GOLDEN AXE III
MEGADRIVE
Livelli a Scelta

Un gioco vecchio questo, anzi, potremmo dire "medievale". Beh, lasciamo perdere queste battute da due soldi e veniamo al succo. Alla prima schermata per la selezione del personaggio, evidenziate il 'character' desiderato e premete A quattro volte, START una volta e C sei volte (premete i tasti rapidamente o il cheat non funzionerà): otterrete la possibilità di selezionare il livello che volete, anche quello finale.

WOLFCHILD
MEGA-CD
Livello di partenza a scelta

Nella schermata delle opzioni premete: A, B, A, C, A + B. Una volta udita l'esplosione, potrete usufruire di una delle seguenti opzioni:

Partenza dal livello 2:	premere START.
Partenza dal livello 3:	premere B e START.
Partenza dal livello 4:	premere C e START.
Partenza dal livello 5:	premere B + C e START.
Partenza dal livello 6:	premere A e START.
Partenza dal livello 7:	premere A + B e START.
Partenza dal livello 8:	premere A + C e START.
Partenza dal livello 9:	premere A +B + C e START.

In bocca al lupo (mannaro)!

SILPHEED
MEGA-CD

Stage Select
Ebbene sì! Anche per questo incredibile gioco esiste la possibilità di selezionare il livello desiderato. Per accedere a questa opzione, premete GIU', GIU', SU, SU, DESTRA, SINISTRA, A, B e infine START durante il demo d'apertura. Le parole 'Stage Select' saranno aggiunte al menu sullo schermo del titolo. Purtroppo, questa operazione non serve a facilitare il completamento del gioco, poiché soltanto lo stage selezionato è giocabile. Bah!

Restauro dello Scudo
Facendo quanto segue potrete rendere la vostra nave praticamente invulnerabile. Premete DESTRA, SINISTRA, A, DESTRA, SU, C, B, GIU', SINISTRA, B, A, SU e quindi START durante il demo d'apertura. Una volta installato il cheat, basterà premere il tasto A sul secondo joypad perché lo scudo riacquisti una porzione di potenza. Premendo ripetutamente lo stesso tasto, quindi, lo scudo tornerà assolutamente come nuovo.

Continui Extra
Dal momento che i continue disponibili normalmente non sono che uno, è bello sapere di poterne ottenere altri nove mediante la semplice pressione di alcuni comandi. Durante il demo d'apertura, premete DESTRA, SU, A, B, C, SINISTRA, SINISTRA, GIU', C, A e START: vedrete il numero di continue salire fino a 10. Whey-hey!

Voice Test
Qualcuno ci ha riferito di aver sentito delle strane voci. Se a voi lettori va di sentirle, ecco il cheat che trasforma il sound test in un 'voice test'. Alla schermata del titolo, premete e tenete schiacciati i tasti A, B e C sul secondo joypad. A questo punto selezionate lo schermo delle opzioni come al solito, usando il primo joypad. Anche la velocità delle voci è variabile con il secondo joypad.

Livello di Difficoltà Ultra-Hard
L'uso di questo cheat è consigliabile soltanto agli sparatuttisti più incalliti, dato che rende il gioco dannatamente difficile!

Ancora una volta, inserite il cheat nel corso del demo d'apertura. Premete B, B, A, C, SU, SINISTRA, DESTRA, GIU', C, SU, A sul secondo joypad. Cominciate la partita come al solito; noterete la presenza del numero 1 in fondo al punteggio. Con ogni probabilità, verrete immediatamente distrutti, ma d'altronde questo è un ottimo modo per verificare se il cheat ha funzionato.

MORTAL KOMBAT
MEGADRIVE
Opzioni Nascoste

Per la prima volta su Mega Console, il mitico cheat 'alternativo' per il picchiaduro della Acclaim (forse lo conoscevate già, però non l'avete mai visto su MC! Hehehe...).

E' sufficiente premere GIU', SU, SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA, GIU' (o se volete ricordarlo meglio: DULLARD) sullo schermo del titolo, dopodichè... Enjoy the kombat!

LIGHTENING FORCE
MEGADRIVE
Armi Facili

Vi andrebbe di avere subito tutte le armi senza stare a raccogliere tutti i power-up necessari? E allora iniziate a giocare e mettete in pausa con Start, dopodiché premete SU, DESTRA, A, GIU', DESTRA, A, C, SINISTRA, SU, B e infine SU. Premete Start per ricominciare a giocare e voilà: potrete usare immediatamente qualsiasi arma!

NIGHT TRAP
MEGA-CD
Sezione Segreta

Sembra che tutti i videogames in full motion abbiano una sezione segreta nascosta da qualche parte. Per accedere a quella di **Night Trap** dovete prima completare il gioco. Poi, quando vedete nei titoli di coda le parole 'In Memory of Stephen D. Hassenfield', premete SU, A, A, A, A ed A. Se tutto è andato bene, dovreste entrare nella sezione nascosta; non è un granché comunque...

BUBSY
MEGADRIVE
Codici

Di lince ce n'è una sola, ma di codici ce ne sono tanti... Ed eccoli qui!

Livello	Codice
1	JSSCTS
2	CKBGMM
3	SCTWMN
4	MKBRLN
5	LBLNRD
6	JMDKRK
7	STGRTN
8	SBBSHC
9	DBKRRB
10	MSFCTS
11	KMGRBS
12	SLJMBG
13	TGRTVN
14	CCLDSL
15	BTCLMD
16	STCJDH

ECCO THE DOLPHIN
MEGADRIVE)
La Balena Azzurra del Livello 10

Avete mai provato a spostare una balena? Difficile, vero? Beh, facendo quanto segue dovreste riuscirci. Dovete premere in successione SU, A, GIU', SINISTRA, B, SINISTRA, C, C e GIU' dopo aver posizionato Ecco accanto all'enorme mammifero.

SPIDERMAN
MEGADRIVE
Più Ragnatela, Più Energia e altro ancora...

Spiderman - tu sei l'Uomo Ragno, Spiderman - Che forte sei tu... Ah, i bei tempi in cui le sigle dei cartoni animati non erano tutte appannaggio esclusivo di Cristina d'Avena! E adesso che abbiamo fatto la nostra bella polemica, veniamo al sodo. Andate allo schermo delle opzioni e spostate il cursore sopra la voce "level option". Ora premete e tenete schiacciato il pulsante di Start sul secondo joypad. Poi tenete premuti i tasti A, B e C e spingete SU e a SINISTRA il primo joypad. Sullo schermo, a questo punto, dovrebbero apparire tre punti esclamativi: se appaiono, significa che il cheat ha funzionato. Se ora cominciate a giocare, mettete in pausa e premete i tasti A, B e C, salterete al livello successivo. Premendo A, avrete più ragnatela, mentre premendo B avrete più energia.

JURASSIC PARK
MEGADRIVE
Passwords

Ci sono voluti 65 milioni di anni, ma alla fine eccole qua: tutte le password per accedere a ogni livello di JP su tutti i settaggi di difficoltà, sia con il dottor Grant (col massimo delle munizioni) che con il Raptor.

Dr. Grant
Easy

Livello 1: 0VVVVVTO
Livello 2: 2VVVVVTQ
Livello 3: 4VVVVVTQ
Livello 4: 6VVVVVTS
Livello 5: 8VVVVVTU
Livello 6: AVVVVVT2
Livello 7: CVVVVVT4

Normal

Livello 1: 0VVVVVUP
Livello 2: 2VVVVVUR
Livello 3: 4VVVVVUT
Livello 4: 6VVVVVUV
Livello 5: 8VVVVVU1
Livello 6: AVVVVVU3
Livello 7: CVVVVVU5

Hard

Livello 1: 0VVVVVVQ
Livello 2: 2VVVVVVS
Livello 3: 4VVVVVVU
Livello 4: 6VVVVVV0
Livello 5: 8VVVVVV2
Livello 6: AVVVVVV4
Livello 7: CVVVVVV6

Raptor
Easy

Livello 1: G21G0014
Livello 2: I21G0016
Livello 3: K21G0018
Livello 4: M21G001A
Livello 5: 021G001C

Normal

Livello 1: G21G0025
Livello 2: I21G0027
Livello 3: K21G0029
Livello 4: M21G002B
Livello 5: 021G002D

Hard

Livello 1: G21G0036
Livello 2: I21G0038
Livello 3: K21G003A
Livello 4: M21G003C
Livello 5: 021G003E

OUTRUN 2019
MEGADRIVE
Livelli a Scelta

Un gioco da ragazzi. No, non **Outrun**, ma la procedura di inserimento del cheat in questione: quando appare lo schermo del titolo, premete e tenete schiacciati simultaneamente i tasti A, B e C, dopodiché premete Start. Auguri e figli maschi!

MEGA-LO-MANIA
MEGADRIVE
200 seguaci anziché 100

Inserite come password la parola (se tale si può definire) SIZCSVLOPNL e comincerete la prima Epoca con 200 seguaci anziché 100. Applausi, prego!

PIT-FIGHTER
MEGADRIVE)
Opzioni Segrete

Per accedere a uno schermo segreto delle opzioni, aspettate che appaia lo schermo col titolo del gioco, dopodiché premete simultaneamente i tasti A, B e C. Di lì a poco potrete regolare il livello d'abilità di ciascun giocatore, fare una partita d'allenamento, oppure sollazzarvi con il Sound Test.

Mega Console vi porta alla scoperta di uno dei migliori sparatutto per Megadrive. E lo fa in grande stile, proponendovi una tabella contenente tutto quello che c'è da sapere per sfruttare al meglio le armi in dotazione, più altre cosucce interessanti...

FORZA LUCE FORZA AUTOTRACCIANTI

FORZA

• ARMA POTENZIATA A PARTICELLE A FUOCO RAPIDO
Non è altro che una versione più potente dell'arma di base. Spara un flusso ondeggiante di particelle assai distruttive. L'ampia estensione dei colpi è di grande utilità contro i boss.

• CANNONE LASER POTENZIATO
Produce una raffica di laser a fuoco rapido. Ha una buona portata e un effetto molto ampio, ma non è eccessivamente potente.

• LANCIAFIAMME A CORTA GITTATA
Sparate e tenete premuto il tasto per lanciare una firebomb. Mollate il pulsante e la bomba esplode. Potente, ma troppo poco versatile per essere di grande utilità, eccetto che negli scontri ravvicinati.

• VEICOLO A RICERCÀ DEL BERSAGLIO PIU' VICINO
Spara colpi ad alta velocità che si fissano su di un bersaglio e lo colpiscono ripetutamente finché non viene distrutto. Sebbene occorra puntarla vagamente nella giusta direzione, è un'arma efficace quanto quella che risulta dall'abbinamento "Luce/Autotraccianti".

LUCE

• CANNONE LASER POTENZIATO
Spara un raggio potentissimo di fotoni ad alta densità. Ha una lunga gittata, ma l'abbinamento "Luce e Autotraccianti" dà risultati migliori.

• LANCIAFIAMME A CORTA GITTATA
Produce un raggio perpetuo di energia laser che può essere diretto in qualsiasi punto dello schermo, distruggendo ogni cosa si trovi sulla sua strada. E' molto potente, ma la sua portata è assai breve.

• VEICOLO A RICERCA DEL BERSAGLIO PIU' VICINO
Si fissa su di un bersaglio situato in qualsiasi punto dello schermo e continua a infliggere danni finché non mollate il pulsante di fuoco. Non occorre puntarla, dunque è perfetta per i boss. Nel complesso, l'arma migliore del gioco.

SCEGLIETE LE VOSTRE ARMI

FUOCO

• LANCIAFIAMME A MEDIA GITTATA
Aggiunge una portata più lunga al lanciafiamme standard, ma niente di più.

• VEICOLO A RICERCA DEL BERSAGLIO PIU' VICINO
Lancia una raffica di fiamme che va a fiondarsi sul bersaglio più vicino, incinerendolo non appena lo tocca. Spara con lentezza e non è molto precisa, pertanto non è un'arma molto buona.

AUTOTRACCIANTI

• VEICOLO A RICERCA DEL BERSAGLIO PIU' VICINO
Spara delle stelle micidiali che si muovono in cerchio lungo lo schermo finché non individuano un bersaglio. Veloce, ma non molto potente, sebbene non necessiti di essere indirizzata sull'obiettivo come l'abbinamento Forza/Autotraccianti.

I BOSS

• PAPAYA DANCE
UBICAZIONE: ANTICHE ROVINE
MEZZI OFFENSIVI: PALLONI BOMBA, FORMICA MUTANTE
Facilissimo (ma del resto è il primo boss del gioco). Sparate incessantemente al vertice dello stelo, schivando nel contempo i palloni che vi piovono addosso. La palla di fuoco incandescente si trasforma in un formicone quando tocca il terreno, ma non ci vuole molto a distruggerla.

STAR HEROES

• BRAVOO MAN
UBICAZIONE: ANTICHE ROVINE
MEZZI OFFENSIVI: TUFFO ROTANTE, PUGNO DI DRAGO
Non disturbatevi ad usare le vostre armi su questo tizio fatto di casse di tè. Continuate a fare attacchi volanti (premete due volte il tasto di salto) e dovreste infliggergli danni per circa 500 punti ogni volta. Così facendo, dovreste ucciderlo prima che abbia l'occasione di usare il suo pericoloso attacco a tuffo rotante.

• PINKY ROADER
UBICAZIONE: ANTICHE ROVINE
MEZZI OFFENSIVI: HITMAN, GOMITO D'ACCIAIO
In questo caso il bersaglio da colpire è la cabina: continuate a colpirla e alla fine il braccio sul quale risiede l'Hitman, esploderà... svelando un lanciagranate! Colpite o schivate tutte le bombe, quindi salite sul ginocchio del nemico: da qui, potrete dedicarvi con maggior cura alla distruzione della cabina, e di lì a poco il boss sarà kaputt.

• 7 - FORCE
UBICAZIONE: MINIERA SOTTERRANEA
MEZZI OFFENSIVI: SOLDIER FORCE, TAILS FORCE, TIGER FORCE, EAGLE FORCE, BLASTER FORCE, URCHIN FORCE, CRAB FORCE.
Badate di procurarvi qualche tipo di arma autotracciante, prima di affrontare questo livello. L'abbinamento Luce/Autotraccianti è il migliore. Il boss in questione può trasformarsi in una qualsiasi delle armi sopracitate, ma nei livelli più facili dovrete fronteggiare soltanto una selezione.

• SOLDIER FORCE
MEZZI OFFENSIVI: VORTICE DI BRACCIA, BOOMERANG.
Se disponete di un arma autotracciante, potete stare nell'angolo inferiore-destro dello schermo, sparando e saltando incessantemente quando il boss vi attacca con il suo vortice di braccia, e se lancia il suo Boomerang, spostatevi leggermente a sinistra. Facile.

• TAILS FORCE
MEZZI OFFENSIVI: SOMERSAULT TAIL, LAMPO DI LUCE
Evitatelo mentre effettua il suo giro iniziale intorno allo schermo dopodiché, quando tira indietro la testa, state pronti a recarvi nella parte bassa dello schermo per evitare la raffica di proiettili. Quando si prepara per il Somersault Attack fiondatevi nell'angolo più remoto dello schermo.

• TIGER FORCE
MEZZI OFFENSIVI: LASER A INFRAROSI, RAGGIO TRACCIANTE
State nella parte alta e spostatevi in continuazione da destra a sinistra mentre il Boss cerca di "tracciarvi" con il suo laser on to you. Quando passa al raggio tracciante osservate le stelle che indicano il punto in cui il raggio verrà sparato, e levatevi di mezzo.

• EAGLE FORCE
MEZZI OFFENSIVI: DANCE DANCE, LASER MULTIDIREZIONALE
Qui la cosa giusta da fare è oltrepassare velocemente tutta la Eagle Force quando agita velocemente le ali e si sposta, lasciando una parte dell'entrata libera cosicche possiate passarci.

• BLASTER FORCE
MEZZI OFFENSIVI: GRANATE, PROIETTILI D'ORO
Rimanete nell'angolo inferiore-sinistro dello schermo mantenendo in funzione la vostra arma autotracciante, quindi saltate per schivare i proiettili sparati al vostro indirizzo. Questo boss si ferma un attimo per ricaricare dopo ogni dodici colpi, per cui avete il tempo che vi serve per infliggergli un mucchio di danni.

• URCHIN FORCE
MEZZI OFFENSIVI: HYPER SONIC SPIN, RUSH E ROULETTE
Effettuate manovre elusive finché l'Urchin Force non comincia a sbattersi fra ambedue i margini dello schermo. Una volta che ha deciso su quale lato fermarsi (di solito è il lato su cui vi trovate), comincerà a seguire la parete verso di voi. A questo punto non dovrete far altro che saltare sull'altro lato e ripetere. Non andate in panico se inizia a lanciarvi palle di fuoco: evitarle è facilissimo.

• CRAB FORCE
MEZZI OFFENSIVI: CRASH MINE, WILL O' THE WISP
E' richiesta una rapida successione di salti per evitare le pareti che spuntano davanti al boss. A parte questo, non c'è altro che l'abbinamento Luce/Autotraccianti non possa sistemare tranquillamente.

• SWAPPING REG
UBICAZIONE: INCROCIATORE VOLANTE
MEZZI OFFENSIVI: VULCANO
Questo boss può essere sconfitto molto facilmente saltando sopra uno dei suoi 'piedi' mentre si avvicina, e quindi saltando sulla barra in cima allo schermo. Anche se non avete un'arma autotracciante potete tranquillamente stare appesi alla barra continuando a sparare, e il vulcano non vi colpirà.

• ORANGE

UBICAZIONE: INCOCIATORE VOLANTE
MEZZI OFFENSIVI: PRESSA ROTANTE, BRACCIO TESO, BREAK WIND

Non ci sono tattiche di particolare efficacia per affrontare questo boss. Il più delle volte, Orange è insensibile ai colpi della vostra arma, ma continuate comunque a spararagli. Potete inoltre afferrarlo e gettarlo fuori dall'elicottero (il momento giusto per farlo è quando assume la posa da culturista), benché a volte sarà lui ad afferrarvi per primo!

• LOCAZIONE: THE DICE PALACE

Non abbiamo lo spazio che occorre per una descrizione accurata di tutti i nemici reperibili in questa locazione, per cui eccovi quelli che vi daranno i maggiori grattacapi.

• VALVALION

Sconfiggerlo è facile, visto che rimane distante dal suolo per la maggior parte del tempo. Sparategli incessantemente alla testa, ma da una distanza di sicurezza nel caso che cali su di voi. I suoi attacchi ad arco si eludono facilmente.

• PIT

Alcuni ritengono che la cosa migliore da fare sia di salire in cima alla colonna mobile, ma può essere rischioso. Noi invece vi suggeriamo di stare sulla superfice, scivolando sotto la colonna qualora si avvicinasse troppo. Sparate alle palle e colpitele con il più efficace attacco volante ogniqualvolta potete.

• TIMERON

State lontani dalle bombe e, soprattutto, dalle esplosioni roteanti. Aspettate il momento in cui l'azione sembra paralizzarsi, mentre le bombe riesplodono, si riassemblano e ritornano al nemico.

• MINION SOLDIER

Se non avete un'arma autotracciante, usate gli attacchi a scivolata per distruggere lui e la sua coorte in miniatura.

• DESTROY!

Usate gli attacchi a scivolata, anziché la vostra arma, per distruggere l'oggetto nemico. Sfasciate la scatola sulla sinistra per ottenere dell'energia extra.

• MELON BREAD

Facile. Sparategli in continuazione... dovunque.

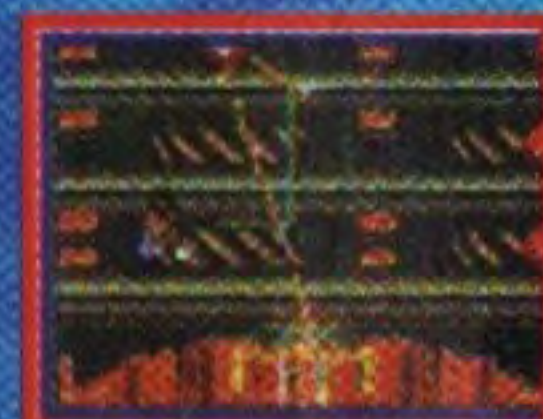
• PHANTOM

Il Comandante Phantom è uno di quei soldati che è meglio affrontare a mani nude. Evitate le sue granate.

• ABERENBOU GEL

Usando ripetutamente l'attacco a scivolata, distruggerete questo boss in men che non si dica.

• VORTEX BASE

Ci sono percorsi prestabiliti che il raggio segue attorno ai riflettori, ma i percorsi sono scelti a caso. E' meglio stare su un lato della piattaforma centrale (o stare appesi alla piattaforma superiore) e cercare di individuare il percorso che seguirà il raggio.

• CURRY AND RICE

In questa situazione non è consentito l'uso delle armi, ma del resto non ce n'è bisogno. Quando il boss sta fermo, saltate verso di lui (facendo attenzione a non urtarlo, però) e questi inizierà ad attaccarvi con le sue "sbracciate". Non appena toccate terra, scivolate verso di lui per stenderlo. Ripetete la procedura finché il boss non esplode, quindi occhio alla sua testa!

• SUPER GONDOLA

Mirate prima alle torrette che lanciano le bombe, e cercate di colpire queste ultime prima che tocchino terra e la frantumino. In seguito, continuate a sparare e a compiere manovre elusive.

• BLACK BEAT STEPPER

UBICAZIONE: DICE PALACE
MEZZI OFFENSIVI: PALLA DI FUOCO ROSSA, LAMA VERDE, BLU CRACKER, LASER GIALLO

Dopo che il dado è stato tirato, prestate attenzione ai colori dei blocchi lampeggianti lungo i margini dello schermo: vi diranno quale attacco vi verrà lanciato e da dove, per cui recatevi rapidamente in una posizione sicura. Se vi trovate intrappolati a destra dal robot di Black Beat, cogliete l'occasione per darci dentro con scivolate e attacchi in picchiata, e avrete buone probabilità di sconfiggerlo prima che tiriate le cuoia.

• SMASH DAISAKU

UBICAZIONE: KILL THEM ALL!
MEZZI OFFENSIVI: TESTA A SPIRALE, AFTER BURNER, BRAVOO REG

Sparate incessantemente a Daisaku mentre questi è a mezz'aria, poi, quando scende a livello del suolo e la fiamma del suo razzo diventa azzurra, state pronti a saltare:

STAR HEROES

Daisaku si appresta infatti a venirvi addosso. Quando il suo jet-pack esplode e Daisaku estrae la sua pistola, state a oltre una mezza schermata da lui in modo da evitare le duplici fiammate dell'arma. I colpi standard dovranno essere evitati saltando, ma ciò non è troppo difficile. Quando il boss salta, scivolate sotto di lui, altrimenti vi colpirà con la sua gamba estensibile.

• CORE GUARD SYSTEM

UBICAZIONE: INCROCIATORE NEMICO
MEZZI OFFENSIVI: UNITA' MARTELLO, UNITA' DRAGO, UNITA' CORRIDORE

Sparate in continuazione con una delle armi a ricerca automatica. Inoltre correte incessantemente per schivare l'Unità Martello, e quando sembra che stia per attaccare, scivolate. Continuate ancora a sparare quando appare l'Unità Drago: così facendo, dovreste distruggerla prima che abbia l'occasione di lanciare molte delle sue bombe al plasma. In seguito il nucleo centrale lancia delle astronavi deflagranti: spostatevi in continuazione per evitarle, quindi preparatevi a ricevere l'Unità Corridore. Sparategli quando si avvicina e poi, quando scappa via, si prepara per l'attacco principale. Quando si sposta ancora verso di voi, lascia andare uno sparo al plasma che dovrete evitare. Il primo colpo dovrebbe passarvi sopra la testa, ma quello successivo dovrete evitarlo con un salto. Il boss continuerà così finché non verrà completamente distrutto.

• DUCK BATTALION

UBICAZIONE: INCROCIATORE NEMICO
MEZZI OFFENSIVI: VULCANO DI LANCIO, WALKING PRESS EDDIE

State da un lato dello schermo e, chinandovi, dovreste essere in grado di evitare le sue bordate. Sparate in continuazione; poi, quando il boss si appresta a caricare, preparatevi a scivolare sotto di esso. Una volta che la macchina sarà distrutta, il Cecchino uscirà allo scoperto e vi sparerà con il cannone Vulcan. Continuate a spararglì addosso, e quando gli siete abbastanza vicini, continuate con le scivolate.

• PINK LOBSTER

UBICAZIONE: INCROCIATORE NEMICO
MEZZI OFFENSIVI: SLASH CHOPPER, SLASH NIPPER, BOMBA BOLLA

Non è possibile sparare a questo bestione quando ha le chele sollevate per proteggersi. Il modo migliore per batterlo consiste nell'evitare le sue bolle finché non ha smesso di spararle, quindi andargli vicino ed eseguire una doppia scivolata rapida sotto di lui per attaccarlo alle spalle. Il granchiaccio si volterà di nuovo, ma quando ne avete l'occasione, scivolate nuovamente sotto di esso e continuate così finché non l'avete distrutto.Se non potete colpirlo per le bolle (ad esempio se state usando un'arma autotracciante) avvicinatevi scivolando, colpitelo qualche volta e ritornate fuori prima che possa colpirvi con la sua chela sul crapone.

• ORANGE

UBICAZIONE: INCROCIATORE NEMICO
MEZZI OFFENSIVI: BIG BANG FINALE, GROUND BURNING DRAFT

Sconfiggere Orange è, pure questa volta, piuttosto difficile. La tattica migliore pare consista nello stare lontano da lui sparandogli in continuazione. Se si trova al livello superiore, rimanete su quello inferiore, e viceversa, a meno che non vedete delle bolle azzurre girargli attorno, segno che che sta per usare la sua Ground Burning Draft, che vi segue qualunque sia la superficie sulla quale vi trovate. Inoltre, non state direttamente sopra o sotto di lui, altrimenti vi spazzerà via con il suo attacco a spirale.

• BLACK FLY

UBICAZIONE: INCROCIATORE NEMICO
MEZZI OFFENSIVI: PSYCHIC GAMBIT, SHADOW HURRICANE

Questo boss è molto scaltro, ma nondimeno potete schivare la sua prima ondata di sfere, e distruggere la seconda. Il vero problema è lo Shadow Hurricane rotante, che potete schivare soltanto saltando fra le 'lame' e quindi seguendo queste ultime lungo lo schermo, saltando sulle piattaforme cedevoli a lato, per poi saltare sulla sommità dello stesso Black Fly. Per questo boss è consigliabile l'abbinamento Luce/Autotraccianti.

• GREEN

UBICAZIONE: INCROCIATORE NEMICO
MEZZI OFFENSIVI: MOSSA GUNSTAR

Questo ex-Gunstar non è un avversario eccessivamente duro. E' impervio alle vostre armi per un certo periodo, ma finché continuate a spararglì, dovreste ferirlo. Come con Orange, cercate di stare su di un livello differente da quello dove lui si trova, specialmente quando comincia a sparare i suoi colpi a stella.

• GOLDEN SILVER

UBICAZIONE: INCROCIATORE NEMICO
MEZZI OFFENSIVI: ATTACCO DORATO, ATTACCO NUCLEARE DEI GIOIELLI

In questo caso i vostri obiettivi sono i gioielli, perciò concentrate il vostro fuoco su di essi schivando gli attacchi del Destructor. Quando costui verrà distrutto, i gioielli scenderanno e vi attaccheranno individualmente, quindi state pronti a chinarvi o a scivolare sotto i loro attacchi. Dopo il secondo gioiello, però, dovreste aver inflitto abbastanza danni da distruggere l'intera 'gioielleria' e quindi vedere la sequenza finale.

Virtual Joy

Via 1821 N°69 Alessandria
Tel.\Fax (0131)264639.

Japanese And American Videogames

NOVITA' SUPER NES SUPER FAMICOM

- Macross
- Rushing Beat Shura
- Doraemon II
- Gambare Goemon II
- Megaman X
- Alkaest
- Cyborg 009
- First Of The North Star 7
- Dragon Ball Z II
- Super Godzilla
- Fatal Fury II
- T.M.N.T. Tournament
- Actraiser II
- Romancing Saga II
- Twin Bee II
- Fx Trax
- Clayfighter
- Sensible Soccer
- Ranma 1\ 2 Secret Of Cat
- Y's IV
- R-Type III
- Solstice II
- Cliffhanger
- Daffy Duck
- Super Empire Strike Back
- Aladdin
- Suzuka 8 Hours

NOVITA' MEGADRIVE MEGACD

- Aladdin
- T.M.N.T. Tournament
- Pugsly
- Lethal Enforces
- WWF Royal Rumble
- Sensible Soccer
- FIFA Soccer
- Awesome Possum
- F1 Domark
- J League Pro Striker
- Dracula MCD
- Socket
- Sonic Spinball
- F1 Circus CD
- Sengoku Densyo

Japanese Shop
Figurine
Poster
Video
Modellini
Tutto cio' che é Japan Style noi ce l'abbiamo

NOVITA' PC ENGINE

- Y'S IV
- Martial Champion
- Castelvania X
- Yawara II
- Flash Riders
- Horror Sexy Quest
- Super Darius II
- River City Ramsom
- Armoured Ruga
- The Secret Flower Garden

NOVITA' MS-DOS CD ROM

- Sim City 2000
- Mortal Kombat
- Rebel Assault CD ROM
- Alone In The Dark CD
- Metal & Lace (sexy)
- Dragon Knight III (sexy)
- Hell Cab
- Iron Helix CD ROM
- Jutland CD ROM

NOVITA' GAME BOY

- Ren & Stympy
- T.M.N.T. 3
- Indiana Jones
- Tiny Toons 2
- Tom & Jerry
- Dracula
- Tetris Flash
- Ducktales II

NOVITA' GAME GEAR

- Faceball 2000
- Sonic And Tails
- Donald's Duck
- Dracula
- Star Wars
- Ren & Stimpy
- World Cup Soccer
- Sensible Soccer

JAGUAR 64 BIT

Crescent Galaxy, Cybermorph, Alien VS Predator, Raiden, Checkered Flag II

3DO PAL VERSION

Mad Dog MC Cree, Futty Bears, Battle Chess, Stellar 7

Amiga CD32

Mortal Kombat, B 17 Flying, Legacy, L.Act. Hero, Microcosm, Nigel Mansell

Vendita Per Corrispondenza In Tutta Italia

MEGAGUIDE MEGADRIVE

Chi non ha mai sognato di possedere una raccolta di software da capogiro? Eccovi di seguito centouno titoli che non dovrebbero mancare a nessun possessore di Megadrive (magari non tutti 101, a meno che non siate figli di qualche magnate arabo del petrolio...), precisando che non tutti devono sistematicamente essere i migliori in assoluto, ma i meglio realizzati nella loro categoria oppure i più curiosi, i più venduti... Insomma, i più! Troverete quindi picchiaduro, giochi d'azione e shoot'em up, ma altresì rpg, avventure grafiche, giochi strategici e di simulazione. Non avrebbe infatti senso vantarsi di annoverare una collezione che comprende, su centouno giochi, cento picchiaduro di eccezionale fattura. In fondo il mondo è bello perchè è vario...

Char Aznable

ALADDIN
CAPCOM
PLATTFORM

Ispirato al recente successo Disney, Aladdin riproduce piuttosto fedelmente la grafica della versione animata risultando decisamente accattivante non solo dal punto di vista grafico e sonoro ma anche per una giocabilità immediata, semplice e divertente. Mitici gli sprite, disegnati con cura, sagacia e pieni di umorismo nonchè animati piuttosto bene. Molti gadget sparsi per i lunghi livelli a scorrimento orizzontale. Il livello di difficoltà risulta purtroppo decisamente basso e ne determina una scarsa longevità. Aladdin rimane comunque un buon plattform.

ALEX KID IN MIRACLE WORLD
SEGA
PLATTFORM

Uno dei primi plattform game ad essere commercializzati per Megadrive, Alex Kidd risulta essere dotato di una grafica piuttosto simpatica anche se non curata ai massimi livelli. L'aspetto sicuramente più convincente è la giocabilità, immediata, facile e piuttosto divertente. Lo scorrimento è il classico orizzontale, mentre il livello di difficoltà risulta essere nella media, conferendo al gioco una discreta longevità.

ALIEN 3
ARENA
AZIONE

Direttamente ispirato all'omonimo film, la versione Megadrive risulta dotata di buona grafica, ottimo sonoro e discreta giocabilità. Molte sezioni a scorrimento orizzontale da esplorare, numerosi gadget ed armamento ampliabile, buon controllo del personaggio e grande longevità. Un action game di buona fattura, lungo, abbastanza impegnativo e divertente.

ALIEN STORM
SEGA
AZIONE

Si tratta in pratica della conversione dell'omonimo coin-op (anche se, a prima vista, la versione Megadrive può apparire leggermente meno giocabile) che vi vede nei panni di tre eroi salvamondo. Un aitante giovanotto, una graziosa pulzella e un metallico androide, attraverso sezioni a scorrimento orizzontale, si ergono a paladini della giustizia blastando, ognuno a proprio modo, ripugnanti creature aliene dalle forme mutanti. Buono l'aspetto grafico globale, leggermente meno il sonoro. Ivi sono comprese anche le sezioni bonus a scroll orizzontale (fluide e velocissime) nonchè i megablastaggi in tridimensione. Il gioco in sè stesso risulta estremamente semplice.

ALISIA DRAGOON
SEGA
AZIONE

Sicuramente uno dei migliori giochi d'azione per Megadrive. Al comando di un'eroina dalle fatture incredibilmente accattivanti ci si trova ad affrontare una marea di stage a scorrimento orizzontale e, talvolta, verticale, in compagnia di un fido draghetto svolazzante che può assumere quattro diverse forme ed altrettanti poteri speciali. La grafica è incredibilmente convincente e varia, tanto che alcune creature assumono forme veramente stupefacenti, le ambientazioni sono davvero ottime, il livello di difficoltà è perfettamente calibrato, longevità e giocabilità raggiungono valori altissimi. Insomma, un prodotto da possedere assolutamente.

ARCUSS ODISSEY
SEGA
AZIONE/RPG

Una sapiente amalgama di elementi Rpg con fasi di azione, accomunati dalla classica visuale a volo d' uccello caratterizzata da una buona resa grafica nonchè da un buon livello di giocabilità. Discreta anche la trama ed interessanti alcune situazioni, che ne fanno un prodotto piuttosto duraturo.

AYRTON SENNA SUPER MONACO GP
SEGA
SIMULAZIONE

La simulazione di corse automobilistiche che vanta probabilmente la maggior realisticità e longevità nel panorama videoludico per Megadrive. Visuale soggettiva di grande impatto, scorrimento fluido e buon controllo del mezzo ne fanno un prodotto di ottima fattura.

BATMAN RETURN OF THE JOKER
SUNSOFT
AZIONE

Ritorna alla grande il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione a scorrimento orizzontale che meglio gli si addice, rispolverando un glorioso mito del passato troppo bistrattato troppo negli ultimi tempi. Il gioco in questione vanta infatti sprite dettagliati ed animati all'inverosimile, a partire dal pipistrello mascherato per giungere ai vari androidi e nerboruti avversari del Paladino. Il mitico eroe è inoltre dotato di uno stupefacente arsenale d' armi e gadget (racchiusi nell' indimenticabile bat cintura) che possono essere acquisiti, assieme ad un fottio di icone, durante lo svolgimento del gioco. Globalmente buono il sonoro con qualche effetto originale. Vario e longevo grazie anche ad un ritmo d'azione incessante e ad un buon livello di difficoltà. L'ombra del Cavaliere Alato torna a splendere su Gotham.

BATMAN RETURNS MEGA CD
SEGA
AZIONE

Un gioco graficamente superbo che fa discreto uso dlle potenzialità del lettore CD della Sega ricreando una buona at-

mosfera che intercala il pipistrello mascherato sullo sfondo di una Gotham cupa e lugubre. Un gioco d'azione che possiede un numero abbastanza elevato di gadget ed armamenti vari,

dotato di discreta giocabilità e che alterna alle classiche sezioni di blastaggio a scorrimento orizzontale sezioni di guida a scorrimento semiprospettico di buona velocità e fluidità in cui spostarsi su fondali ben strutturati dotati di grafica di ottimo stampo.

BATTLE MANIA
SUNSOFT
AZIONE

Decisamente originale e divertente platform a scorrimento multidirezionale che vi vede prendere i comandi di due e addirittura tre sprite contemporaneamente attraverso una marea di schermate intrise di buoni effetti e trovate tanto paradossali quanto esilaranti.

Armamento non molto vario, controbilanciato però da una validissima varietà grafica, sia dei fondali che degli sprite principali come nel caso dei nemici di fine livello.

Fra situazioni paradossali e incessanti sezioni di blastaggio, lo svolgimento dell'azione risulta essere fluido e lineare. Buona giocabilità e buon bilanciamento della difficoltà.

BLOCK OUT
ELECTRONIC ARTS
ROMPICAPO

Ecco una nuova, inimitabile variante di Tetris, rompicapo per eccellenza, che, così come Columns, riesce ad apportare qualche variante che, anche se minima, lo rendeo un interessante prodotto.

Si tratta, in pratica, di incolonnare i soliti blocchi questa volta con prospettiva tridimensionale dall' alto.

C

COLUMNS
SEGA
ROMPICAPO

Costituisce in pratica una variante al solito Tetris. I mattoncini vengono infatti sostituiti da gemme di diversa forma e colorazione che, incolonnate in verticale, orizzontale od obliqua, con un minimo di tre dello stesso colore, si autoeliminano lasciando spazio a nuove gemme. Fondamentalmente simile a Tetris aggiunge se non altro un minimo di innovazione a una serie di rompicapo troppo comuni, fuoriuscendo dai soliti cloni del gioco a mattonelle più imitato del mondo.

COOL SPOT
VIRGIN
PLATTFORM

Un singolare quanto bellissimo plattform dedicato alla famosa mascotte della 7 Up. La grafica risulta decisamente accattivante, non solo nel caso dello sprite principale, animato divinamente, ma anche per ciò che riguarda alcuni fondali, come la spiaggia. Il gioco in sè stesso è semplice ma di grande effetto, longevo e con un buon livello di difficoltà.

CYBORG 009-MEGA CD
BANDAI
AVVENTURA

Forse la più curata avventura grafica apparsa su Mega CD, costituisce la riedizione in chiave videoludica di un arcaico cartone animato giapponese riproponendo le fasi migliori da esso direttamente tratte. La struttura di gioco può essere paragonata ad altri titoli illustri (Patlabor e Nadia, ad esempio) per ciò che concerne lo svolgimento dell' azione, il che significa che, con una buona dose d' impegno, è possibile portare a termine l'intera avventura pur non comprendendo il linguaggio usato (giapponese) ma semplicemente spremendo un poco le meningi. Graficamente buono con superbe sezioni animate.

D

DESERT STRIKE
ELECTRONIC ARTS
AZIONE

Un eccellente concentrato di strategia, azione con fasi sparatutto che tanto ricordano classici shoot' em up ma che offrono una diversa e intrigantissima prospettiva. Alla guida di un elicottero militare è possibile rivivere i numerosi raid aerei in paesaggi mediorientali caratteristici a recenti conflitti quale quello del Golfo. Un eccellente esempio di intensa azione dove, oltre a riportare a casa la pellaccia, è altresì importante salvare le vite dei "missing in action" dalla furia omicida dei killer del deserto. Grafica semplicemente superba, animazione e giocabilità da favola: un gioco eccellente.

DEVIL CRASH
TECNOSOFT
FLIPPER

Un gran bel gioco di flipper direttamente donato dalla omonima e ottima versione per Pc Engine. La grafica è decisamente buona e la velocità, anche se inferiore alla precedente versione, risulta davvero stupefacente così come la fluidità di alcune immagini. Scenari davvero deliranti fanno da contorno a quello che, Sonic Spinball a parte, costituisce ancora il miglior flipper per Megadrive.

DJ BOY
SEGA
PICCHIADURO

Singolare gioco d' azione a scorrimento verticale che vede come protagonista un tizio perennemente incollato ai suoi pattini, attraverso i quali affronta orde di bande di pattinatori da sobborghi infami passando fra situazioni del tutto inedite (ad esempio lo scontro col culturista-spogliarellista-effemminato alla fine del secondo livello) e divertenti (quali la grassa massaia di colore che combatte sfruttando emanazioni gassose corporee...). Non troppo complicato ma abbastanza divertente e coinvolgente. Un gioco se non altro originale.

DORAEMON
SEGA
PLATTFORM

"Ogni bambino vuole un gattino: Doraemon!". No, non siamo impazziti, il fatto è che la versione videoludica di Doraemon possiede una grafica così coccolosa e convincente che non può che rimembrare nostalgicamente un glorioso personaggio cartoonistico legato all' infanzia di molti. Giocabilità semplice ed immediata, buon livello di difficoltà e musiche destabilizzanti. Un plattform nella media che potrebbe risultare decisamente intrigante e divertente per tutti i nostalgici del gatto azzurro.

E

ECCO THE DOLPHIN
SEGA
AZIONE

Una delle sorprese dell' anno: il titolo forse meno reclamizzato nelle pre-release si è rivelato invece un perfetto connubio di giocabilità e originalità. Stupendi paesaggi marini semidigitalizzati fanno da cornice al simpatico sprite del delfino azzurro attraverso acque infestate da ogni sorta di pericoli ittici alla spasmodica ricerca degli amati simili. Grafica eccellente, decisamente longevo (ben 25 livelli) e giocabile. Un'inaspettata variante ai soliti giochi d' azione.

EL VIENTO
RENOVATION
AZIONE

Un gioco d' azione veramente bello e coinvolgente a partire dalla caratterizzazione del personaggio principale (una sinuosa e decisa eroina di nome El Viento per l'appunto) per arrivare alle fluide e convincenti animazioni, come testimoniato dalla macchina dei gangster verso la fine del primo livello. Ambientazioni e concept abbastanza originali che uniscono background stile Chicago anni '30, caratterizzati da fondali di buon effetto visivo, a situazioni comuni ai migliori beat' em up di tutti i tempi. Il livello di difficoltà ben calibrato e la trama interessante bastano a tener vivo l'interesse e a fare di El Viento un titolo di grande portata.

EX-PERANZA
SEGA
SPARATUTTO

Gioco d'azione a scorrimento orizzontale facente uso di grafica massiccia e buone animazioni. Sprite dell'organismo meccanico principale ben definito, bei fondali e buona dose di nemici da blastare. Conosciuto anche col titolo di Ranger X si dimostra essere gioco dotato di buona giocabilità e livello di difficoltà ben calibrato. Nemici di fine livello egregiamente strutturati e di grande impatto visivo. Per gli amanti dei vari mobil suit ma non solo, dato che costituisce oggettivamente un prodotto di buonissima fattura .

F

FATAL FURY
TAKARA
PICCHIADURO

Conversione dell' omonimo titolo SNK che, sostanzialmente, rappresenaun clone del famigerato Street Fighter 2. Di buona fattura grafica, mantiene inalterati personaggi e caratteristiche ma consente al giocatore uno di utilizzare unicamente Andy Bogart, Terri Bogart o Joe Higashi anche nel modulo Vs

MEGADRIVE

battle. Blastoggio in prospettiva lasciato da parte per consentire una maggior fluidità di movimento. Velocità di gioco non eccelsa ma nemmeno troppo destabilizzante. Vari e calibrati livelli di difficoltà e discreto controllo dei personaggi. In sostanza una discreta conversione ed un buon picchiaduro, assai distante però dal mito di Street Fighter.

FINAL FIGHT-MEGA CD
CAPCOM
PICCHIADURO

Fra tutte le conversioni per computer e console dell'omonimo coin-op, questa risulta sicuramente la migliore sotto ogni punto di vista, sopratutto perché riprende ogni singolo aspetto dell'originale da sala. La grafica è davvero ottima e gli sprite risultano animati in modo egregio. Musicalmente di buon livello la presente conversione risulta, finalmente, giocabile da due persone simultaneamente (scegliendo a piacere i rispettivi personaggi dal classico set costituito da Haggar, Cody e Guy) e dotato di tutti gli stage, le colonne sonore nonché le differenti mosse

speciali. Un prodotto sicuramente imperdibile e uno dei pochi titoli veramente ben realizzati sul lettore laser della Sega.

F-1
DOMARK
SIMULAZIONE

Graficamente simile a Gp Monaco Grand Prix, sia per quel che riguarda la visuale soggettiva, sia per quel che concerne la realizzazione tecnica generale, il gioco in questione risulta possedere una fluidità di scorrimento e una velocità davvero incredibili che, unite ad una giocabilità piuttosto buona, rendono F-1 un prodotto di ottima qualità.

F1 CIRCUS
NIHON BUSSAN
SIMULAZIONE

Conversione dell'omonimo gioco di guida per Pc Engine F1 Circus possiede caratteristiche piuttosto singolari e di buon effetto, quali la visuale a volo d'uccello che conferisce un aspetto molto più giocoso fuoriuscendo dai classici canoni della simulazione vera e propria. Altro aspetto interessante è costituito dal fluidissimo scorrimento, dotato di grande velocità, nonché dalla varietà di circuiti e situazioni, determinate, ad esempio, dalle diverse condizioni atmosferiche. Non è facilissimo impadronirsi dei comandi ma, una volta impratichiti, il gioco acquisirà una longevità ed una giocabilità incredibili, uniti ad un divertimento davvero fuori del comune.

F-22 INTERCEPTOR
ELECTRONIC ARTS
SIMULAZIONE

La prima vera simulazione di volo degna di questo appellativo apparsa su Megadrive sulla scia dei grandi successi per Amiga e Pc. La grafica inizia finalmente a sfruttare visuali tridimensionali dettate da poligoni pieni con conseguente risultato di realisticità e buona interazione. Le missioni annoverano, fra le altre, raid nel deserto sul beneamato Iraq di Saddam. Sonoro leggermente bistrattato ma non riveste certo l' aspetto principale del gioco che, globalmente, esce più che dignitosamente dal confronto con simulazioni identiche per computer.

GAIARES
RENO
SPARATUTTO

Shoot'em up abbastanza convenzionale ma di buon impatto audiovisivo nonché longevo e diveretente. Decisamente abbondante per ciò che riguarda i power up anche se l' arsenale d'armi non è dei più esaltanti. Graficamente massicci ed accattivanti i mostri di fine livello.

GHOSTBUSTERS
SEGA
AZIONE

Un insieme di guida, azione, ricerca claustrofobica in uno dei primi action game ad approdare sul sistema a sedici bit della Sega. Giocabilità di buon livello, grafica discreta e molta simpatia lo rendono un buon prodotto.

GHOULS'N' GHOSTS
SEGA
PLATFORM/AZIONE

Il gioco ispirato al celebre e datatissimo titolo da sala giochi risulta convertito così bene da non sfigurare neppure innanzi a clonazioni più recenti quale quello del Super Nes, afflitto da problemi di rallentamento non certo di poco conto. Nel caso del Megadrive, il livello grafico non è certo curato allo spasmo (si parla di più di tre anni or sono) ma ottiene di certo i suoi frutti se unito ad un buonissimo scorrimento ed a un'animazione fluida e convincente. Inutile dire che gli aspetti preponderanti nella versione da sala sono stati ripresi anche nella versione a sedici bit, compresi tutti i carismatici esserini mostruosetti che hanno fatto la fortuna del coin-op. Decisamente diveretente e longevo.

GODS
MINDSCAPE
PLATFORM/AZIONE

Conversione dell'omonimo gioco per computer in cui vestire i panni di un nerboruto eroe dall'aspetto medievale, Gods rimane virtualmente inalterato, sia sotto l' aspetto di grafica e sonoro, sia per la giocabilità di buon livello. In più una discreta longevità, anche se non troppo agevolata dal livello di difficoltà che rende il gioco mai troppo ostico, anche se decisamente divertente.

GOLDEN AXE
SEGA
AZIONE

Buona conversione del coin-op Sega con elevato livello di giocabilità. Possibilità di giocare in due simultaneamente scegliendo a piacere Axe Battler, la valkiria in tutina rosa o lo gnomo con l'ascia di pietra più grande che si sia mai visto. Naturalmente le magie ad essi legati dipendono direttamente dalle icone raccolte durante il percorso e sono direttamente donate dalla versione da sala così come ogni singolo stage. Un buon gioco d'azione che ha fatto storia.

GOLDEN AXE 2
SEGA
AZIONE

Seguito del precedente Golden Axe presenta struttura di gioco totalmente immutata diversificando le creature avversarie nonché fondali (leggermente più accurati) e magie (di maggior impatto grafico). La giocabilità si mantiene su discreti livelli ma il gioco in generale non aggiunge molto di nuovo se non un miglior look e un differente finale.

GYNOUG
SEGA
SPARATUTTO

Conosciuto in Europa col titolo di Wings of War, costituisce in pratica un interessante shoot' em up a scorrimento orizzontale dove lo sprite principale è costituito, invece della solita navetta, da un tizio dotato di ali poderose (Icaro docet) il cui unico scopo è quello di blastare strane creature fra stage graficamente discreti. Gioco tecnicamente buono, con una discreta quantità di esseri da blastare e un susseguirsi incessante di azioni.

HOKUTO NO KEN 2
TOEI
PICCHIADURO

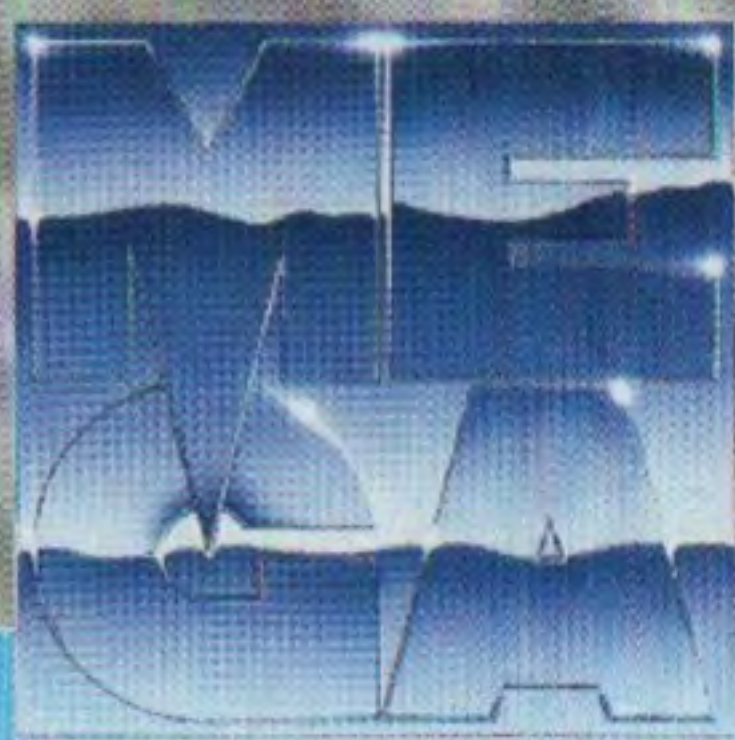
Discussissimo e idolatrato picchiaduro a scorrimento orizzontale variabile, rappresenta ancora uno dei giochi più venduti in assoluto per Megadrive. Direttamente clonato dalla seconda parte delle avventure cartacee di Kenshiro, segue abbastanza fedelmente la controparte riprendendone fondali, situazioni e personaggi caratteristici, dotandoli di buonissima grafica e altrettanto buona giocabilità e longevità. Un titolo sicuramente accattivante nonché la migliore versione videoludica legata ad uno dei più mitici ed intoccabili personaggi del made in Japan.

J

JAPAN LEAGUE SOCCER
SEGA
SPORT

Simulazione calcistica piuttosto inedita poiché legata, per la prima volta nella storia dei giochi per computer, al campionato professionistico di calcio più giovane del mondo: quello giapponese. La grafica risulta piuttosto buona, con scorrimento orizzontale inclinato a quarantacinque gradi, mentre la giocabilità è l'aspetto sicuramente meglio curato anche se le squadre di club da affrontare non sono moltissime e il livello di difficoltà non è mai troppo elevato. Un gioco comunque di buona fattura e decisamente divertente.

JAPAN LEAGUE SOCCER PRO STRIKER
HUMAN
SPORT

Uno dei più recenti titoli calcistici per Megadrive ed anche uno dei più divertenti. La visuale rimane la classica inclinata a quarantacinqua gradi col campo che scrolla orizzontalmente. Il controllo dei giocatori è buono e forse più agevole di altri titoli del genere (per esempio Fifa Soccer) e la gestione di passaggi, selezione giocatori e vari tipi di tiro è abbastanza comoda e di accesso immediato. Graficamente di buon livello anche se non troppo difficile. Annovera le più importanti squadre calcistiche del neonato campionato nipponico. Incredibilmente divertente se giocato in più persone contemporaneamente. E' possibile infatti, con apposito adattatore, trastullarsi fino in quattro simultaneamente, aumentando non di poco il fattore di longevità del gioco. Un ottimo titolo di calcio, giocabile e ben curato.

JOHN MADDEN FOOTBALL
ELECTRONIC ARTS
SPORT

Simulazione sportiva dedicata al football americano che vanta un realismo straordinario e una buona giocabilità e resa grafica. Presente ogni singolo aspetto e ogni regola caratterizzante lo sport preferito dagli americani. Commento sonoro decisamente di buon livello.

JOHN MADDEN '93
ELECTRONIC ARTS
SPORT

Racchiude tutti i migliori aspetti delle precedenti versioni di John Madden e aggiunge nuove formazioni con caratteristiche differenti nonché qualche particolare effetto grafico e sonoro. Come i predecessori risulta essere decisamente giocabile e realistico, non troppo facile da portare a termine e dotato di buona longevità.

JURASSIC PARK
SEGA
PLATTFORM

Basato sul fenomenale successo (almeno in patria) del film omonimo di Steven Spielberg e legato agli esseri vissuti trenta milioni di anni or sono, Jurassic Park rivive su Megadrive sotto forma di plattform game dove poter usufruire dell'eroe che caratterizzava la versione su pellicola, Grant, oppure di un redivivo antidiluviano (non godzilla, ma un suo simile...). La grafica è generalmente buona e ben animata ed alcuni fondali sono veramente una gioia per gli occhi. In definitiva un prodotto degno di essere giocato.

KID KAMELEON
SEGA
PLATTFORM

Un plattform decisamente originale (a partire dalle insulse colonne sonore) che vi vede nei panni di un tarchiatissimo truzzo in continuo mutamento. Indossando i vari elmetti reperibili durante le interminabili fasi di esplorazione a scorrimento multidirezionale, lo sprite principale può assumere le sembianze delle più disparate creature: da un samurai ad un guerriero medievale, da un rinoceronte ad una mosca, da Kamen Rider a Jason di Venerdì 13. Naturalmente ogni mutamento comporta l'assunzione di determinati poteri nonché caratteristiche che possono essere sfruttate, a seconda dei casi, nelle diverse occasioni. Decisamente giocabile e graficamente ben curato, Kid Kameleon possiede un'infinità di livelli e sottolivelli caratterizzati da un bilanciamento della difficoltà piuttosto strano. Il motivo è semplice: attraverso determinati passaggi segreti, è possibile saltare più livelli, il che comporta, da un momento all' altro, un aumento spropositato della difficoltà.

LAKERS VS CELTICS AND THE NBA PLAYOFF
ELECTRONIC ARTS
SPORT

Simulazione di basket decisamente divertente e realistica. Annovera le principali squadre del campionato statunitense ed i relativi giocatori dotati di differenti caratteristiche stabilite in base a statistiche reali. Graficamente di ottima levatura, sonoro non troppo esaltante. Giocabilità davvero galattica, avallata da una buona varietà di tecniche e tiri nonché da un buon controllo dei giocatori. Buona anche la longevità. Quadro opzioni abbastanza farcito. Rimane ancora oggi una delle migliori simulazioni di basket in commercio.

LEMMINGS
SIMULAZIONE

Stupendamente convertito questo originalissimo titolo per computer che vi vede gestire un esercito di microscopici e ingegnosi omettini durante il loro interminabile cammino attraverso un centinaio di livelli diversi. La grafica risulta decisamente curata e il livello di giocabilità è veramente alto. Le funzioni che i piccoli omettì possono espletare sono rimaste invariate, dal paracadutista al vigile, dal minatore al fabbro. Il gioco è dotato di intriganti colonne sonore ed il divertimento che deriva dal giocare questa nuova conversione di Lemmings non può che essere altissimo.

LOTUS TURBO CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS
SPORT

Conversione per omonimo titolo per Amiga, Lotus Turbo Challenge costituisce una buona simulazione di guida che fa uso dello split screen rendendo meno complicata la gestione globale del gioco in caso siano due giocatori simultaneamente a fruirne. Grafica e fluidità delle immagini, supportate da una buona velocità di scorrimento prospettico, lo rendono particolarmente realistico ed avvincente. Purtroppo gli unici otto livelli a disposizione non agevolano di sicuro la longevità ma Lotus Turbo Challenge rimane comunque una buona simulazione di guida.

MAZIN SAGA
BANDAI
AZIONE

Legato all'ultima versione cartacea che vede protagonista il grande eroe di Go Nagai, Mazin Saga può essere considerato globalmente un gran bel gioco, a partire dall'aspetto grafico discreto in alcuni casi ma decisamente convincente in altri. Ivi sono compresi famosi miti dell'animazione nipponica legata al Grande Mazinga (ad esempio Karada K-7) posti a rappresentare altrettanto mitici nemici di fine livello che nella maggior parte dei casi danno origine a duelli veramente spettacolari. Decisamente giocabile e longevo rappresenta sicuramente un passo obbligato non solo per i nostalgici dei robot giapponesi, ma per chiunque ami i giochi d'azione divertenti e coinvolgenti.

MEGA-LO-MANIA
VIRGIN
SIMULAZIONE

Volete impersonare Dio? Questa è la vostra occasione. Il gioco, clonato direttamente dal grande successo per Amiga e Pc, è un brillante ripercorrere di tutte le fasi salienti del progresso umano, a partire proprio da quello sparuto gruppo di trogloditi che ci si ritrova a gestire dal principio (in principio Dio creò il mondo e vide che era cosa buona e giusta... ehm...). Grafica non troppo farcita

ma sicuramente di buon effetto. Livello di difficoltà piuttosto elevato. Decisamente longevo ed intrigante, richiede buone doti di ragionamento nonché arguzia e molta strategia.

MERCS
SEGA
AZIONE

Virtualmente identico alla controparte per sala giochi, Mercs vi vede vestire i panni di uno o due soldati sulla falsariga dei vari Rambo e Commando armati di tuttopunto, con un arsenale intercambiabile ed espandibile man mano che ci si addentra nel gioco, attraverso livelli a scorrimento multidirezionale con visuale a volo d'uccello. Graficamente di ottima fattura, comprende ogni principale aspetto dell'originale da sala e prevede fasi di blastaggio veramente massiccio ed incessante contro una miriade di malcapitati. Decisamente giocabile, risulta eccessivamente semplice da portare a termine, sopratutto se giocato in due simultaneamente.

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
SEGA
PLATTFORM

Il primo plattform dedicato all'indimenticabile personaggio Disney, anche se abbastanza datato, risulta ancora estremamente divertente ed originale. Dotato di un aspetto grafico simpatico e curatissimo in ogni dettaglio, risulta decisamente giocabile, con una buona longevità e commenti musicali azzeccati e mai noiosi. Piuttosto longevo, con un livello di difficoltà nella media.

MICKEY MOUSE FANTASIA
SEGA
PLATTFORM

Seconda avventura avente come protagonista Topolino: si distingue dalla prima per possedere un aspetto grafico particolarmente curato e fantasioso. Il livello di difficoltà risulta a volte un po' troppo elevato, così come il controllo dello sprite principale può apparentemente sembrare arduo ma una buona dose di pratica è tutto ciò che è necessario per rendere grande un plattform di bella fattura.

MIDNIGHT RESISTANCE
SEGA
AZIONE

Una delle prime cartucce ad otto megabit (ormai sembrano divenuti uno standard), commercializzate per Megadrive. Costituisce la conversione del coin-op Sega ma è privo della possibilità di essere giocato da due persone simultaneamente. Inalterati i livelli, graficamente ben caratterizzati, che risultano essere numerosi e piuttosto vari. Scorrimento multidirezionale, buon set di armi e ottima giocabilità fanno, di un titolo arcaico, uno sparatutto di buon richiamo.

MIG 29 FIGHTER PILOT
DOMARK
SIMULAZIONE

Seconda simulazione di volo per Megadrive ispirata ad un precedente classico per computer. Cinque diverse missioni ambientate in classici paesaggi medio orientali e massiccio uso di grafica a poligoni pieni. Scorrimento decisamente veloce e azioni coinvolgenti ed eccitanti sopratutto per la presenza di una buona dose di realismo. Costituisce per

MEGADRIVE

ora, assieme a F-22, un buon esempio di come una console possa riuscire ad emulare giochi un pochino più impegnativi.

MOONWALKER
SEGA
PLATTFORM

Una delle rare licenze sfruttate appieno: Moonwalker vede protagonista principale Michael Jackson alle prese con una perfida banda rubamarmocchi da affrontare con fenomenali lanci di cappello o intriganti e affaticantissimi balletti coreografici (e se non è un arsenale originale questo...). Grafica e sonoro da favola fanno di un gioco ormai datato un titolo di forte eco. Ivi sono compresi i principali aspetti del film omonimo (sì, anche Jackson che si tramuta in navicella spaziale...).

MORTAL KOMBAT
ACCLAIM
PICCHIADURO

Superlativa conversione dell'omonimo gioco da sala, Mortal Kombat riprende tutti gli elementi caratterizzanti il coin-op, a partire da personaggi e colpi caratteristici, sino alle scene splatter di grandioso e raccapricciante impatto visivo. La grafica, in generale, risulta essere piuttosto convincente, così come giocabilità e longevità che ne fanno un' ottima alternativa al classico Street Fighter 2.

MUSHA ALESTE
COMPILE
SPARATUTTO

Come definirlo se non il miglior shoot' em up a scorrimento verticale? Ogni singolo aspetto del gioco risulta essere caratterizzato da una minuzia maniacale: grafica di ottimo stampo con nemici di fine livello semplicemente stupendi e massiccie orde di nemici che attaccano incessantemente da ogni lato dello schermo. Scorrimento veloce e fluido, effetto grafici di buon livello, colonne sonore altamente galvanizzanti, finali differenziati, giocabilità immensa, buon armamento a disposizione. Sufficiente?

NEW ZELAND STORY
TAITO
PLATTFORM

Un plattform simpatico coi soliti sprite coccolosi cari alla grafica tipicamente nipponica. Conversione di un famoso coin-op Taito ne riprende ogni aspetto, dagli ottimi fondali alle buone animazioni degli sprite (il principale, per chi non lo sapesse, è costituito da un minuscolo pulcino) alla grande giocabilità per finire con un ottimo bilanciamento di difficoltà e una buona longevità. Eccellente soprattutto per ciò che concerne il modulo a due giocatori in simultanea, veramente molto divertente.

NHLPA HOCKEY '94
ELECTRONIC ARTS
SPORT

La versione Megadrive di Nhlpa Hockey '94 possiede una levatura tecnica tale da superare persino la controparte per Super Nes. Oltre ad essere dotato di un ottimo livello grafico possiede infatti animazioni decisamente fluide e convincenti unite ad una giocabilità di gran livello. Presente anche la possibilità di intraprendere piccole colluttazioni con l'avversario successivamente a scontri e placcaggi particolarmente duri. Anche in questa versione sono presenti le principali squadre del campionato a stelle e strisce.

OUT RUN
SEGA
SPORT

Simulazione automobilistica clonata, in maniera non troppo egregia, dall'omonimo coin-op Sega. Visuale semisoggettiva con scorrimento abbastanza veloce ma non troppo fluido. Graficamente non eccezionale ma accettabile. Giocabile quanto basta per essere considerato un prodotto degno di nota anche se abbastanza frustrante dal punto di vista della longevità e caratterizzato da uno strano livello di difficoltà che cresce e decresce in maniera inspiegabile. Ai primi tempi costituiva il titolo Sega più rappresentativo.

PGA TOUR GOLF '92
ELECTRONIC ARTS
SPORT

Una delle migliori simulazioni golfistiche di tutti i tempi e un titolo imperdibile non solo per gli appassionati ma per tutti gli amanti dello sport in generale. Graficamente stupendo e realistico all'inverosimile, decisamente giocabile con un sacco di opzioni ed eventi casuali. Prevede, oltre che una buona dimestichezza con i vari stili e i vari tipi di mazze e di colpi, comunque assimilabili con una discreta dose di pratica, una buona visuale strategica e una chiara impostazione della tecnica da seguire. Un ennesimo successo firmato Electronic Arts.

PIT FIGHTER
DOMARK
PICCHIADURO

Ovvero il predecessore di Mortal Kombat. Anche la presente versione risulta direttamente clonata dal coin-op e come tale annovera una grafica di tipo digitalizzato di buona fattura, anche se gli sprite non sono certo di dimensioni ciclopiche. Animazioni discrete, con qualche scatto nel caso di alcuni personaggi. Musiche orrende ma effetti sonori abbastanza buoni con frasi campionate di discreta levatura. Comprese tutte le principali mosse della omonima versione da sala giochi. Giocabile ed abbastanza longevo. Mortal Kombat lo distacca di anni luce.

POPULOUS 2
ELECTRONIC ARTS
SIMULAZIONE

Concettualmente simile a Mega-Lo-Mania, Populous 2 intercala il giocatore nelle vesti dell'Onnipotente che deve seguire, passo per passo, lo sviluppo della società e della civiltà umana durante le epoche che ne hanno fatto la sua storia. Il processo di maturazione dell' uomo può essere agevolato, a seconda del caso e delle diverse necessità, dall'opera dei magici poteri di cui si può acquisire la padronanza man mano che ci si inoltra nel gioco. Direttamente clonato dalla controparte per computer, la versione Megadrive è caratterizzata da una grafica ben definita e mantiene inalterate giocabilità (relativamente complessa e non troppo immediata), difficoltà e longevità.

PRINCE OF PERSIA-MEGA CD
SEGA
PLATTFORM

Uno dei platform più conosciuti per ciò che riguardano l'ambito computer, clonato in buona maniera su Megadrive che ne riprende pari pari grafica (piuttosto scarna ma dotata di animazioni da sballo), sonoro (quasi del tutto inesistente), buona giocabilità e discreta longevità. Sicuramente il Megadrive dispone di plattform di tutto rispetto ma anche il presente Prince of Persia non sfigura affatto.

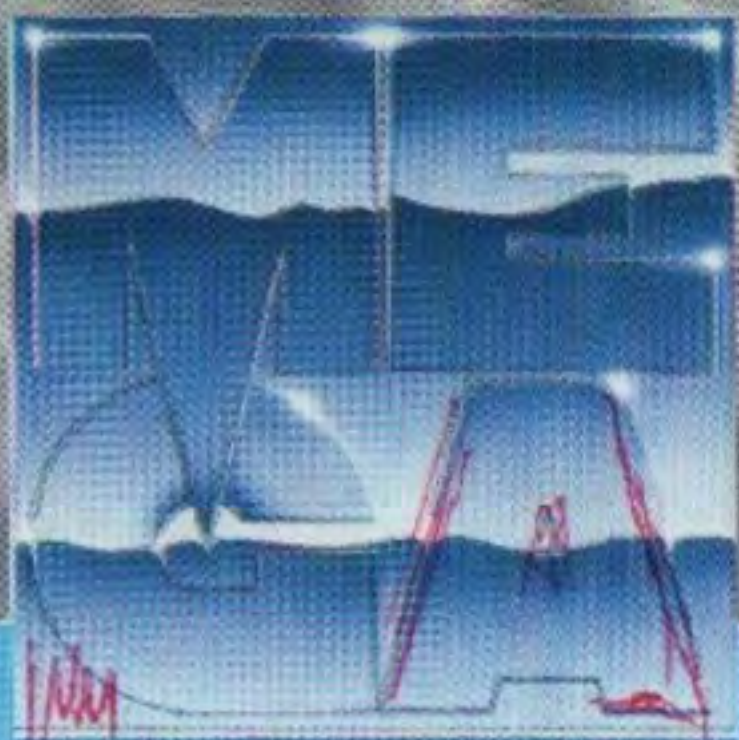
QUACKSHOT STARRING DONALD DUCK
SEGA
PLATTFORM

Ennesimo plattform ispirato al celebre papero creato dalla fervida immaginazione di Disney, Quackshot può essere considerato una delle migliori cartucce MD sotto diversi aspetti: i fondali sono semplicemente meravigliosi e di una varietà grafica davvero superba. Lo sprite di Paperino, oltre ad essere definito splendidamente, è animato alla perfezione, così come la miriade di altri simpaticissimi sprite che si incontrano durante lo svolgimento del gioco. La giocabilità, ma soprattutto la longevità, sono a valori elevatissimi ed il bilanciamento di difficoltà è perfetto. Le locazioni da visitare sono molte, ognuna con le proprie caratteristiche che, a volte, spingono anche a ragionare un pochino e non limitano il gioco al solito susseguirsi incessante di azioni. Singolare l'armamento a disposizione del papero.

RAINBOW ISLAND
PLATTFORM
SEGA

Uno dei più validi plattform della Sega ispirato al celebre titolo da sala giochi e ripreso in maniera stupenda anche sul sedici bit. Bub e Bob, graficamente ben concepiti ed animati in buona maniera, tornano a costruire ponticelli d' arcobaleno (Iridella docet) anche su Megadrive, riprendendo tutte le caratteristiche del coin-op: una miriade di livelli, una colonna sonora divertentissima (rifacimento della classica Somewere Over The Rainbow...), fondali non troppo farciti ma di discreta fattura, e creature veramente troppo simpatiche. Sicuramente molto giocabile ed avvincente, con un buon livello di difficoltà che lo rende oltretutto molto longevo.

RENT A HERO
SEGA
AZIONE/RPG

Letteralmente "affitta un eroe" costituisce un buon connubio fra azione e gioco di ruolo. Carine le sezioni di blastaggio, caratterizzate da un buon uso

della grafica nonché discretamente giocabili. Impegnative le sezioni Rpg, caratterizzate dalla solita visuale e piuttosto lunghe. Alla fine però l'aspetto globale del gioco risulta di buon livello, abbastanza longevo, relativamente giocabile, graficamente ben dotato.

REVENGE OF SHINOBI
SEGA
AZIONE

Dopo il buon successo ottenuto da Ninja Shinobi in sala giochi, la cui data si perde nei meandri della memoria, Joe Musashi torna a combattere contro la malvagia organizzazione criminale Zeed in un action game per Megadrive che, pur essendo abbastanza datato, risulta possedere un'invidiabile resa grafica e un'ottima giocabilità, offrendo inoltre un vantaggiosissimo rapporto qualità prezzo. I fondali sono stupendi, lo sprite principale, in completino bianco e non più nero come nel caso precedente, è ben animato e facilmente controllabile. Livelli a scorrimento orizzontale dotati di buona profondità. Difficoltà medio alta e longevità assicurata. Un prodotto imperdibile.

RINGSIDE ANGELS
JALECO
SPORT

Uno dei giochi di lotta libera giapponese più divertenti, soprattutto perché i numerosi atleti a disposizione sono unicamente figure femminili, peraltro tratte realmente dai rispettivi personaggi del Catch, quali la graziosissima Itsuki Yamazaki, la Farfalla Nera Asuka, l'energica Kigusa Nagaio o le poderose e truccatissime Davil Masami e Dump Matsumoto.

E chi se le scorda? La visuale è laterale e l'aspetto grafico generale è piuttosto buono, così come il numero di colpi a disposizione che, oltre a quelli semplici anche se di grande effetto, comprende un fottio di chiavi articolari e numeri di spettacolarità eccellente, consoni unicamente alle scatenate ed agili atlete nipponiche.

ROAD RASH 2
ELECTRONIC ARTS
SPORT

Seguito della più divertente simulazione di corse motociclistiche per Megadrive. Usa la stessa grafica tridimensionale in semi soggettiva e ne migliora fluidità e velocità, decisamente più curate rispetto alla prima versione che, già a suo tempo, aveva entusiasmato parecchio. Sempre insito nel gioco l'uso della violenza e delle tattiche più scorrette per togliere di mezzo fastidiosi avversari. Diversi veicoli dotati di differenti caratteristiche e possibilità di giocare in

due simultaneamente con adeguato uso dello split screen. Ancora più giocabile, ancora più divertente, ancora più longevo. Imperdibile.

ROLLING THUNDER 2
SEGA
AZIONE

Secondo episodio della saga legata alle imprese di un agente segreto e, in questa circostanza, della sua degna compagna (se segliete di usufruire del modo a due giocatori in simultanea) attraverso livelli a scorrimento orizzontale graficamente validi e piuttosto impegnativi. Longevità mitigata da un sistema di password che, oltre a ridurre decisamente la difficoltà del gioco, ne diminuiscono anche il livello di interesse visto che non si sarà certo troppo invogliati a rigiocarlo dopo averlo portato a termine. Globalmente, comunque, un validissimo gioco d'azione.

SAZAN EYES-MEGA CD
SEGA
RPG

Gioco di ruolo dall'aspetto grafico veramente sbalorditivo che fa un buonissimo uso delle capacità grafiche e sonore del Mega CD tanto che alcune sequenze animate risultano così aderenti al video da non riuscire a distinguerle. La trama è decisamente fitta ed accattivante legata, naturalmente, alla controparte cartacea delle vicende di Yokumo e Pai. La versione americana gli conferisce una giocabilità maggiore facendone un buonissimo gioco di ruolo e, finalmente, una vera delizia per gli occhi.

SHADOW DANCER
SEGA
AZIONE

Beat' em up di buona giocabilità, Shadow Dancer, pur ispirato all' omonimo titolo per sala giochi, non riprende ogni singolo aspetto della controparte, a partire dai fondali e da alcune situazioni appositamente create per Megadrive e messe a rimpiazzare stage del tutto inesistenti nella versione casalinga del gioco da bar. Risulta tecnicamente inferiore alle ultime due parti della saga di Super Shinobi, da cui differisce, oltre che per la grafica meno curata, per la presenza di un secondo sprite direttamente ai vostri ordini, ovvero il famigerato cane con cui è possibile attaccare nemici che per il ninja risulterebbero troppo ostici. Discretamente longevo con un livello di difficoltà nella media.

SHADOW OF THE BEAST
ELECTRONIC ARTS
AZIONE

Conversione dell'omonimo titolo per Amiga in cui impersonare una creatura di forme non meglio classificabili ed attraversare stage di notevole fascino grafico (bellissimi alcuni fondali) con ambientazioni meravigliose e sonoro fra i più belli mai sentiti che valorizzano l'atmosfera dandole un fascino misterioso. La trama risulta quasi del tutto immutata, compresi i diversi livelli che ne caratterizzavano la versione per computer ma la grafica, anche se di buona fattura, risulta meno colorata e definita rispetto all'originale. Giocabile, molto longevo, implica fasi di ragionamento per portare a termine l'intera missione e liberarsi dall' ombra della bestia.

SHADOW OF THE BEAST 2
ELECTRONIC ARTS
AZIONE

Come per la precedente versione, risulta essere un rifacimento abbastanza fedele dell'omonimo titolo editato tempo addietro su Amiga. Un pargolo rapito da un enorme uccello e cresciuto in una foresta prende il posto della precedente creatura innominabile, muovendosi sullo sfondo di paesaggi preistorici come sempre di grande stampo grafico e avvalorati dal classico fattore sonoro da favola. Giocabilità e longevità sono dello stesso ottimo livello della controparte per computer.

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE - MEGA CD
SEGA
STRATEGIA

Concetto abbastanza innovativo e originale (almeno per ciò che riguarda il Mega CD) per un gioco di strategia e deduzione che fa largo uso delle possibilità grafiche e sonore offerte dal lettore laser. Lunghissime sequenze animate e parlate (in inglese) direttamente digitalizzate dauna pellicola appositamente realizzata per essere convertita in gioco. Una sorta di film su cui agire direttamente guidando Holmes alla scoperta di nuovi indizi, spostandosi da una parte all'altra di Londra, esaminando di persona le diverse testimonianze degli innumerevoli personaggi compresi nel caso nonché visionado le diverse edizioni del Times, comprese nella confezione, che più di una volta possono risultare determinanti ai fini di rintarcciare indizi degni di nota. Tre diversi casi da risolvere dotati di invidiabile longevità e di crescente livello terranno vivo l'interesse a lungo. Una vera chicca per gli amanti delle avventure a sfondo giallo.

SHINOBI 3
SEGA
AZIONE

Il seguito dell'entusiasmate Revenge of Shinobi non può che essere uno stupendo concentrato di puro azione e divertimento attraverso livelli a scorrimento orizontale farciti di tonnellate di avversari e sfoggianti una grafica da cardiopalma. Otto lunghi e ardui livelli in cui guidare Joe Musashi, armato del classico arsenale da samurai e delle sue perfette tecniche di Ninjitsu, attraverso torppole, trabocchetti infernali, situazioni galvanizzanti che richiamano un grande uso di grafica, al fine di distruggere una volta per tutte l'organizzazione criminale di Zeed. Grande sonoro e fantastiche animazioni. Scenari coinvolgenti e giocabilità immediata.

SILPHEED - MEGA CD
SEGA
SIMULAZIONE

Il titolo più entusiasmante sino ad ora apparso su Mega CD, un gioco che potrebbe costituire il rilancio e sancirne il dovuto successo. Si tratta di una delle più ambiziose simulazioni di volo, dotata di una grafica vettoriale a poligoni pieni di ottima fattura e decisamente varia, con buone ambientazioni e grande fluidità di movimento. La visuale è in semisoggettiva ed è alternata a fasi animate di egregia fattura grafica che fanno buon uso delle capacità hardware del Mega CD. Il gioco in generale risulta possedere una buona giocabilità, oltre che una discreta longevità, ma l'aspetto sicuramente più esaltante è naturalmente quello audiovisivo.

SONIC CD - MEGA CD
SEGA
PLATTFORM

La versione CD del gioco avente come protagonista il porcospino bluastro differisce dalle precedenti due, oltre che per un aspetto grafico generalmente più curato, meglio definito e ben colorato, per sezioni bonus veramente di grande effetto, con una grandiosa prospettiva tridimensionale, nonché scene animate piuttosto spettacolari e divertenti. L'aspetto globale, durante le altre fasi di gioco, rimane pressoché inalterato, pur essendo visibili differenze grafiche nel caso dei fondali. Giocabilità e longevità rimangono immutati

così come qualche piccolo tocco di ilarità durante lo svolgimento dell'azione. In definitiva un passo obbligato per qualsiasi possessore di Mega CD.

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
PLATFORM

Il porcospino bluastro è diventato ormai la mascotte della Sega tanto che appare un po' dappertutto più o meno come sale e prezzemolo. Il primo gioco legato alle sue frenetiche azioni risulta forse il più semplice ma decisamente il più giocabile, dotato di ottima grafica che trasuda simpatia da ogni poro, come testimoniano in particolare alcuni sprite o divertentissime situazioni. Il gioco risulta decisamente longevo, sia per il gran numero di livelli che contiene sia per l'immensa varietà grafica di cui è intriso. Inutile dire che l'azione è una delle più fluide e veloci viste su Megadrive.

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA
PLATFORM

Seconda avventura legata al porcospino sonico, vanta la grande peculiarità di poter essere giocato simultaneamente in due, aggiungendo al porcospino bluastro, una simpatica volpe gialla che può seguire fedelmente l'amico anche se a giocare è un solo giocatore. Svolgimento dell'azione pressoché identico con fondali di diverso tipo e graficamente più forbiti. Di grande impatto visivo le sezioni bonus a visuale tridimensionale. Giocabilità pressoché identica alla prima parte anche se leggermente più complesso e macchinoso lo svolgersi dell'azione. Buona la longevità e il livello di difficoltà.

SPACE HARRIER 2
SEGA
AZIONE

Classico Sega da sala giochi e buona conversione per il sedici bit anche se, come accadeva per l'originale, afflitto da problemi che purtroppo sono insiti nella natura stessa del gioco quale la visuale che viene oscurata dallo sprite principale nel caso ci si trovi parallelamente ad un avversario. La versione casalinga risulta graficamente buona, con lo scroll decisamente fluido e di discreta velocità. Piuttosto semplice portarlo a termine grazie ad un livello di difficoltà mai troppo arduo. In definitiva comunque un gioco immediato e divertente.

SPEEDBALL 2
ELECTRONIC ARTS
SPORT

Clonato da uno dei più grandi successi per Amiga, Speedball 2 costituisce un compromesso fra simulazione sportiva e blastaggio sfrenato. Il gioco, ormai straconosciuto, costituisce una riedizione, in chiave futuristica, di una pallamano fra androidi antropomorfi dotati di determinate caratteristiche e colpi che tornano utili per togliere di mezzo l'avversario in situazioni svantaggiose. Buona grafica, discreto sonoro, grande longevità e giocabilità.

SPIDERMAN
SEGA
AZIONE

Un incredibile gioco d'azione dedicato ad uno degli eroi Marvel più famosi. Attraverso livelli a scorrimento orizzontale caratterizzati da fondali più che buoni, lo sprite dell'Uomo Ragno interagisce in ottima maniera, essendo definito ed animato in modo egregio. Ottimamente giocabile e dotato di un discreto livello di difficoltà risulta un acquisto essenziale per tutti gli estimatori dei supereroi americani nonché per gli amanti dei buoni action game in generale.

SPLATTER HOUSE 2
NAMCO
PICCHIADURO

Seguito ideale del famoso titolo da sala giochi, risulta possedere un discreto aspetto grafico (qualità sicuramente appariscente), così come una discreta giocabilità.
Piuttosto longevo e impegnativo ma non troppo vario. Il successo che a suo tempo ha riscosso potrebbe essere legato al carisma del personaggio dell'omonima serie, di cui dovrete prendere i comandi all'interno del gioco.
Globalmente nella media.

STREET FIGHTER 2 CHAMPION SPECIAL
CAPCOM
PICCHIADURO

Ventiquattro megabit di memoria per contenere la conversione del picchiaduro più idolatrato di tutti i tempi sono stati sfruttati sino all' ultimo ed il risultato è stupefacente. Graficamente di buonissimo livello, con un discreto commento musicale e una grandiosa giocabilità, avallata dalla possibilità di settare differenti velocità di gioco nonché da nuove e coinvolgenti mosse speciali e colpi segreti. Tutti i personaggi della controparte da sala giochi sono disponibili così come rimangono inalterate le loro potenzialità e caratteristiche. Perfetto anche il bilanciamento e la longevità. Cosa desiderare di più dalla propria console?

STREETS OF RAGE
SEGA
AZIONE

Seguita a parte, Street of Rage risulta essere il miglior picchiaduro a scorrimento orizzontale disponibile per Megadrive, caratterizzato da una grafica particolarmente incisiva, con sprite ben animati nonché piuttosto vari. Il set di giocatori è il più classico, costituito da due uomini e una donna, ognuno con le proprie caratteristiche di forza, agilità e velocità, nonché da mosse differenti, mentre la smart bomb (decisamente divertente e singolare) è comune a tutti i personaggi ma varia se a giocare sono due persone contemporaneamente anziché una. Nel primo caso, oltretutto, è possibile usufruire di alcune mosse speciali create appositamente per essere eseguite in coppia. Evviva l'originalità.

STREETS OF RAGE 2
SEGA
AZIONE

Degno seguito (a sedici megabit) di Street of Rage, riprende due caratteristici personaggi comuni alla prima parte (Blaze e Axel) ed ivi aggiunge un marmocchio fanatico, inserendoli in nuovi stage a scorrimento orizzontale dotati di notevoli migliorie grafiche nonchè, come accadeva nella prima parte, sonoro di portata impressionante e buona giocabilità.
Decisamente più vario graficamente rispetto alla prima parte e di longevità superiore.

STRIDER
SEGA
AZIONE

Incredibile quanto possa essere perfetta una conversione casalinga di un coin-op che ai tempi fece storia. La versione di Strider per la console Sega a sedici bit è così simile all' originale da giungere persino ad intaccarne il mito. Grafica ai massimi livelli, fluidità stupefacente dell'animazione, sprite del tutto similari alla controparte a gettoni, musiche da oscar, giocabilità egregia, longevità praticamente eterna.
I motivi che possono incentivare l'acquisto del suddetto titolo sembrano proprio sprecarsi.

SUPER BASEBALL 2020
ELECTRONIC ARTS
SPORT

Conversione dell'omonimo nonché divertentissimo titolo SNK, riprende in maniera discreta i migliori e più singolari aspetti della bellissima simulazione futuristica di baseball per Neo Geo. Graficamente di buon livello anche se soffre di povertà in alcuni frangenti, molto giocabile e divertente, mantiene pressoché inalterati gli sprite (bionici, interamente robotici, femminili, maschili) che contraddistinguevano la precedente versione nonchè qualche singolare effetto durante lo svolgimento del gioco.
In definitiva una discreta conversione, ma un buon gioco preso singolarmente.

SUPER HANG-ON
SEGA
SIMULAZIONE

Seria simulazione di corse motociclistiche che nulla ha da spartire con Road Rash se non una buona grafica e uno scroll decisamente fluido e abbastanza veloce. Buon controllo del mezzo, giocabilità immediata, discreto numero di circuiti. Niente di innovativo ma si lascia giocare in maniera sufficientemente buona.

SUPER LEAGUE BASEBALL '93
HUMAN
SPORT

La simulazione di baseball tecnicamente più curata per ciò che riguarda il Megadrive. Ultima versione dell'omonima serie di simulazioni sportive, mantiene invariata la visuale (di spalle rispetto il battitore) e, in qualche caso, apporta alcune migliorie grafiche. Ciò che conta però è l' aumentare delle squadre avversarie nonché una maggiore giocabilità e difficoltà, mitigate in parte dal sistema di password, che rendono questa simulazione una vera chicca per gli amanti del baseball.

SUPER MUSHA ALESTE MEGA CD
COMPILE
SPARATUTTO

Un grandissimo shoot' em up a scorrimento verticale rifacimento dell' omonimo titolo uscito due anni addietro sempre in versione Megadrive e costituente uno dei migliori sparatutto disponibili. La versione CD, oltre ad essere dotata di un sonoro da cardiopalma, galvanizzante e mai scontato, possiede una grafica davvero fuori del comune unita ad una velocissimo scroll che fa apparire ancora più frenetici gli scontri con le miriadi di oggetti nemici che quasi straboccano dallo schermo. Elevati sia i valori di giocabilità che di longevità.

SUPER REAL VOLLEYBALL
SETA
SPORT

Il gioco di volley più giocabile per Megadrive. Convertito dall'omonimo gio-

MEGAGUIDE MEGADRIVE

co da sala possiede una grafica di alto livello e una visuale laterale che non ne sminuisce affatto giocabilità ed immediatezza di controllo. Presenti numerose nazionali e possibilità di scagliare colpi speciali, come l' effetto palloncino o la palla che si triplica, che tanto ricordano famose serie televisive nipponiche. Divertente e piuttosto longevo.

TAZMANIA
SEGA
PLATTFORM

Un simpatico, ma non molto originale, plattform che vede quale protagonista principale il famigerato demone tasmaniano oggetto, negli ultimi tempi, anche di una versione animata (pessima) e di una a fumetti (migliore, ma sempre di bassa risma). Svolgimento abbastanza scontato, fondali graficamente carini ma un pochino poveri, sprite del personaggio principale ben definito e dotato di buona animazione. Relativamente semplice e non troppo longevo.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME
SEGA
PICCHIADURO

Un superbo beat' em up che vede protagoniste le quattro tartarughe più nerborute mai apparse sulla faccia del globo. Alle prese con i soliti nemici di turno, pure essi clonati direttamente dalla versione animata, le quattro tartarughine vengono sbattute da una parte all'altra del tempo: dalle fogne della Grande Mela alla preistoria, dal selvaggio West a futuristici complessi orbitanti. Turtles in Time fa sfoggio di dettagliatissimi fondali e sprite coloratissimi e generalmente ben animati, nonché di qualche trovata divertente ogni tanto. Purtroppo il gioco, anche se decisamente longevo per numero e complessità dei livelli, risulta decisamente semplice soprattutto se giocato in due. Il divertimento che ne scaturisce potrebbe però portare a rispolverarlo più volte.

THE DAVIS CUP
TENGEN
SPORT

Simulazione tennistica di alto livello per Megadrive. Buona la visuale offerta dallo split-screen e grafica globalmente di ottimo livello. Davis Cup risulta estremamente giocabile ed è possibile colpire la palla in diversi modi, imprimendo un gran numero di effetti e di conseguenza dando vita a diverse tattiche di gioco. E' possibile sfidare la macchina nel classico scontro uno contro uno: la stessa cosa vale nel caso in cui il secondo giocatore sia umano. Si possono inoltre giocare doppi con o contro un secondo giocatore e partecipare a quattro diversi tipi di competizioni. Azione fluida e veloce e buon livello di difficoltà sono le ultimenote positive di un gioco da non lasciarsi sfuggire assolutamente.

THE ULTRAMAN
BANDAI
PICCHIADURO

Conversione dell'omonimo titolo per Super Nintendo, costituisce un picchiaduro decisamente originale e psicolesivo che riprende le gesta del famoso paladino nipponico alle prese coi dinosauri di gomma più famosi della serie televisiva a lui dedicata. La grafica delirante rimane virtualmente inalterata, come, generalmente, tutto lo svolgersi dell'azione. Buono il set di colpi e mosse speciali a disposizione e decisamente fuori del comune i delirante motivetti musicali. Livello di difficoltà perfettamente crescente e buona giocabilità costituiscono gli ultimi due elementi che possono incentivare l' acquisto di un gioco che ormai è divenuto oggetto di puro divismo.

THUNDER FORCE 2
TECHNO SOFT
SPARATUTTO

Anche se di fattura piuttosto antica non sfigura certo di fronte ad altri giochi del genere. Si tratta, nella fattispecie, di uno sparatutto dotato di classico scorrimento orizzontale che vanta una presentazione davvero eccellente per il periodo in cui è stato programmato nonché di fondali ricchi e suggestivi. Graficamente buono presenta pochissimi rallentamenti ed un livello di giocabilità veramente alto. Il confronto con la macchina è particolarmente arduo dato l'elevato tasso di difficoltà. Imperdibile per gli amanti del genere.

THUNDER FORCE 3
TECHNO SOFT
SPARATUTTO

Il diretto predecessore dello shoot' em up a scorrimento orizzontale per eccellenza su Megadrive migliora non di poco grafica e sonoro, che peraltro erano già di ottimo livello, mantenendo inalterata la grande giocabilità. Mitica la presentazione, ormai comune a tutta la saga di Thunder Force, massicce orde di navi nemiche da blastare, fluidità delle immagini nonché velocità strepitose e ottimi nemici di fine livello costituiscono un magnifico incentivo per rispolverare questo ennesimo classico per il sedici bit Sega.

THUNDER FORCE 4
TECHNO SOFT
SPARATUTTO

Altrimenti definito quale miglior shoot' em up a scorrimento orizzontale per Megadrive, Thunder Force 4 è caratterizzato da un aspetto grafico davvero massiccio, con fondali di grande impressione, sprite enormi e coloratissimi, buon arsenale a disposizione e livello di difficoltà ben calibrato. Purtroppo risulta anche afflitto da gravi problemi di rallentamento in casi di sovraffollamento dello schermo ma, globalmente, può essere considerato in maniera egregia e come tale non dovrebbe mancare a nessun possessore di Megadrive.

TINY TOONS
KONAMI
PLATTFORM

Ritornano ancora i personaggi legati all'animazione statunitense firmata da Steven Spielberg. Poteva quindi la grafica e la struttura di gioco esimersi dal solito plattform teneroso dotato di grafica coloratissima e simpatica e dallo svolgimento piuttosto lineare? Fortunatamente alcune situazioni divertenti e una giocabilità piuttosto curata risollevano le sorti di un buon

plattform che, a lungo andare, potrebbe apparire un pochino monotono.

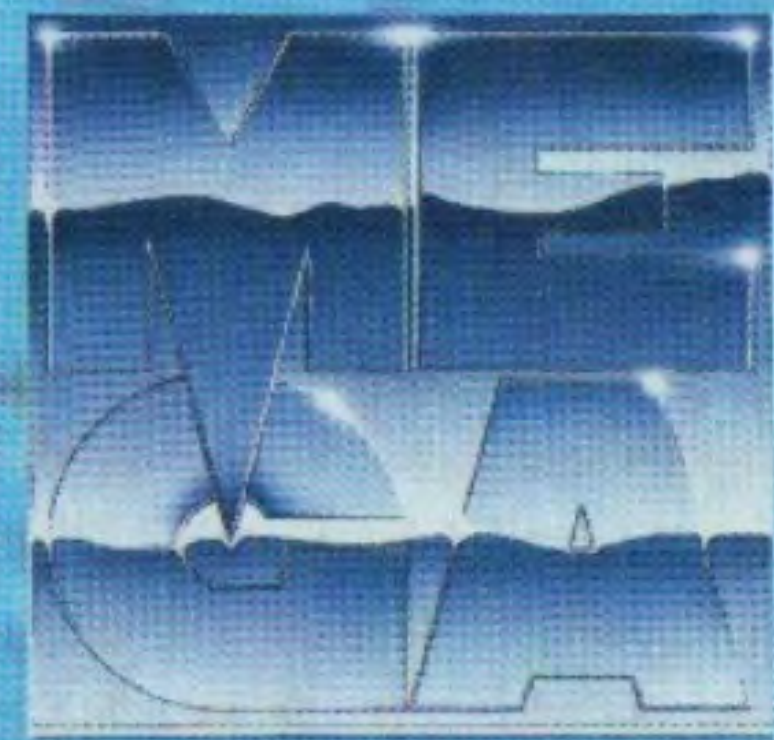
TURRIÇAN
BALLISTIC
AZIONE

Rifacimento del classico gioco d' azione per Amiga, Turrican risulta convertito in maniera più che buona, riprendendo tutto il livello di giocabilità e longevità che lo contraddistingueva anche su computer. Le colonne sonore sono generalmente di ottimo livello, i fondali sono un po' discontinui ma globalmente buoni, i personaggi sono ben definiti ed animati discretamente. Il resto è pura azione.

WORLD OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK
SEGA
PLATTFORM

Per la prima volta assieme in un'unica avventura di dimensioni epiche, Topolino e Paperino affrontano miriadi di paradossali e divertentissime situazioni in uno dei più bei plattform disponibili su Megadrive, strutturalmente simile alle precedenti due avventure legate a Topolino. La giocabilità è di valori altissimi e l'incentivo di giocare simultaneamente in due coi rispettivi personaggi Disney rende lo svolgimento dell'azione assai più longevo della media. Il sonoro, come al solito, è sbarazzino e divertente e si mantiene su ottimi livelli.

ZERO WING
SEGA
SPARATUTTO

Shoot 'em up a scorrimento orizzontale annoverato fra i migliori giochi appartenenti a questo genere. Graficamente superbo, a partire dai mostri di fine livello, mastodontici, ben animati e piuttosto vari, così come i fondali e le navi nemiche da blastare incessantemente durante tutto lo svolgimento dell' azione. Piuttosto longevo e dotato di un buon livello di difficoltà. Vario campionario di armi a progressione e a risucchio. Buone le colonne sonore e gli effetti. Un titolo sicuramente superiore alla media.

La Storia Ancestrale

Racconti e giochi epici di miti, mostri e magie

Un viaggio della fantasia in un mitico mondo ancestrale in cui dovrai aiutare le forze del bene a sconfiggere il male.

26 affascinanti storie complete con giochi di ruolo, ognuna con un nuovo mostro da sconfiggere, percorrendo assieme all'eroico Richard il Sentiero Ancestrale, per ritrovare le sei gemme, essenza della vita.

26 appuntamenti in cui dovrai risolvere enigmi, giocare con le carte dei mostri, comporre il puzzle che formerà la Mappa del Mondo Ancestrale ed altri avvicenti giochi.

Scopri la frase che ti rivelerà la fonte del male e che ti farà vincere 10 meravigliosi viaggi ad Euro Disney per due persone.

IN PIÙ, storie di mostri e magie nelle leggende e nei miti del mondo.

CONTENUTI NELL'OPERA:
- avvincenti storie fantastiche
- giochi di ruolo
- enigmi dal Libro delle Profezie
- tasselli per comporre il puzzle della Mappa Ancestrale
- le lettere alfabetiche per scoprire la frase misteriosa
- le carte della Forza dei Mostri
- le carte guida per percorrere il Sentiero Ancestrale
- test d'abilità per trovare oggetti e personaggi nascosti

PRIMA USCITA A SOLE L. 2.900,
Uscite successive quattordicinali L.4.900

Noi non utilizziamo il servizio postale...
usiamo il corriere al costo del servizio postale!

Il corriere arriva a casa tua
in 24/48 ore.
Se non ti trova ripassa.
Non ti costringe a ritirare
il pacco presso di lui
come accade
per il servizio postale.

Richiedete il nostro
Catalogo Console.
Lo riceverete gratuitamente
a casa vostra!

DISPONIBILE!

INTERFACCIA
4 JOYPAD.
OFFERTA
SPECIALE

NEWEL srl
Computer & Videogames
Via Mac Mahon 75
Milano
Tel. (02) 33000036
Fax (02) 33000035

Prova il nostro strabiliante
"servizio di vendita per corrispondenza"!